HINTA 27 MK

PC
AMIGA
ST
C64

JUHLATUPLAJÄTTIJULISTE!



PELIT

2/93

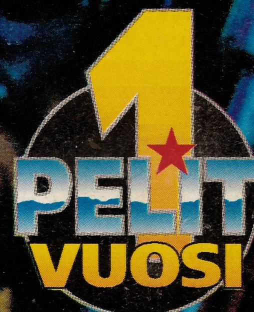
TESTISSÄ
PC:n JOYSTICKIT

Ultima Underworld 2
Paluu keinotodellisuuteen

Scifiä!
- Terminator 2029
- Dune II
- Ringworld



URHEILUN JUHLAA
Sensible Soccer v. 1.1
Wayne Gretzky 3
Hockey League Simulator 2

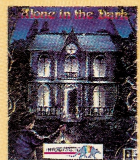


RATKAISE:
Laura Bow 2
Maniac Mansion
Rainbow Islands

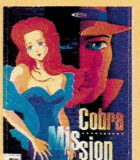
HUIPPUARVOSTELUT
Line in the Sand ● Putt Putt ● Nick Faldo's Golf ● BC Kid ● Reach for the Skies ● Car & Driver ● Stunt Island ● Star Legions ja paljon muuta!

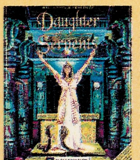


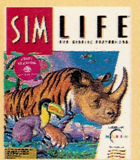
6 414886 093546
609354-93-02

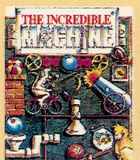

ALONE IN THE DARK
–/329


CLASSIC ADVENTURE
–/399


COBRA MISSION
–/399

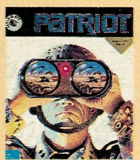

DAUGHTER OF SERPENTS
–/299

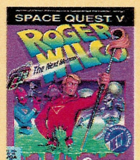

SIM LIFE
–/299

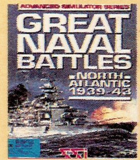

INCREDIBLE MACHINE
–/299

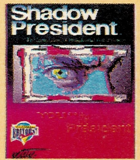

DUNE II
239/269


ATP
–/299

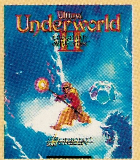

PATRIOT
–/429

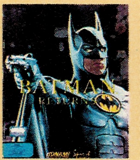

SPACE QUEST V
–/299

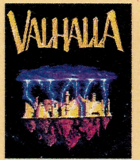

GREAT NAVAL BATTLES
–/299


SHADOW PRESIDENT
–/329

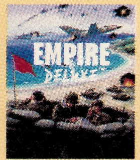

STREET FIGHTER II
199/239

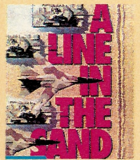

ULTIMA UNDERWORD II
–/299

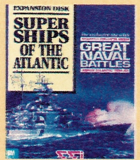

BATMAN RETURNS
–/399

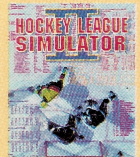

VALHALLA
–/429

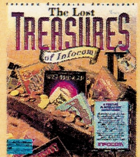

SPACEWARD HO
269/269


EMPIRE DELUXE
269/329


A LINE IN THE SAND
–/239

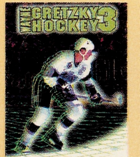

GREAT NAVAL SUPER SHIPS
–/169


HOCKEY LEAGUE SIMULATOR II
–/299


LOST TREASURES OF INFOCOM
499/499


STAR CONTROL II
–/299

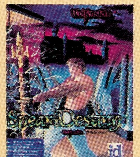

TERMINATOR 2029
–/369


WAYNE GRETZKY III
–/329


LEMMINGS II
239/299


CREEPERS
239/269


LA LAW
–/329


SPEAR OF DESTINY
–/329


MAGIC CANDLE III
–/399

AMIGAN JA PC:N PELEJÄ

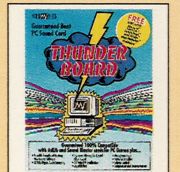
	AMIGA	PC
3D CONSTRUCTION KIT II	359,-	359,-
90 MINUTES	199,-	
A-TRAIN CONSTRUCTION KIT	199,-	199,-
ABANDONED PLACES II	269,-	299,-
ACES OF PACIFIC	269,-	299,-
ADDAM'S FAMILY – SCAVENGER	189,-	
AIRBUS A320	269,-	329,-
AIRBUS A320 EUROPE	269,-	329,-
AIRBUS A320 USA	269,-	329,-
ALONE IN THE DARK		329,-
A LINE IN THE SAND		239,-
AMAZON		299,-
AMBERSTAR	239,-	269,-
AMERICAN TAIL		239,-
AMOS EASY	269,-	
AMOS PROFESSIONAL	499,-	
ANCIENT ART WAR IN THE SKIES		299,-
ARCHER MACLEAN POOL	189,-	
ARMORED FIST		299,-
ASHES OF EMPIRE	239,-	329,-
ATAC		329,-
ATP		299,-
A-TRAIN	269,-	299,-
B-17 FLYING FORTRESS	269,-	329,-
BARDS TALE CONST.KIT	269,-	299,-
BAT II	269,-	299,-
BATMAN RETURNS		399,-
BATTLETECH PAK		299,-
BATTLETOADS	189,-	239,-
BLACK CRYPT	189,-	239,-
BLADE OF DESTINY	239,-	269,-
BUZZ ALDRING'S RACE INTO SPACE		299,-
CAMPAIGN	239,-	269,-
CAPTIVE	189,-	269,-
CAPTIVE II	239,-	269,-
CAR AND DRIVER		299,-
CARRIER STRIKE		269,-
CARRIERS AT WAR		269,-
CASTLES II		269,-
CHALLENGE OF THE FIVE REALMS		299,-
CHAMPIONSHIP MANAGER	189,-	239,-
CHAOS ENGINE	199,-	269,-
CHUCK ROCK II	199,-	
CIVILIZATION	269,-	299,-
CLASSIC ADVENTURES		399,-
COBRA MISSION		399,-
CONFLICT: KOREA	249,-	249,-
CONTRAPTIONS		189,-
CREEPERS	239,-	269,-
CRISIS IN THE KREMLIN		299,-
CURSE OF ENCHANTIA	269,-	269,-
D-DAY	239,-	269,-
DAEMONSGATE	269,-	299,-
DAGGER OF AMON-RA		299,-
DARKMERE	239,-	
DARKLANDS		359,-
DARKSEED	299,-	299,-
DAUGHTER OF SERPENTS		299,-
DEATH KNIGHTS OF KRYNN II	249,-	249,-
DOG FIGHT		329,-
DUNE II	239,-	269,-
DUNGEON MASTER	189,-	269,-
ECO QUEST II		299,-
EL-FISH	269,-	269,-
ELITE II	269,-	299,-
ELVIRA II	269,-	199,-
EMPIRE DELUXE	269,-	329,-
EPIC	239,-	269,-
ERIC THE UNREADY		269,-
EYE OF BEHOLDER II	269,-	239,-
EYE OF BEHOLDER III	269,-	269,-
EYE OF THE STORM	239,-	269,-
F-15 STRIKE EAGLE III		299,-
F-19 STEALTH & MIG 29	299,-	299,-
FAERY TALE II/LORDS OF TIME	239,-	269,-
FALCON 3.0		299,-
FALCON 3.0 DATA DISK		189,-
FANTASTIC WORLDS	269,-	299,-
F.A PREMIER FOOTBALL	199,-	239,-
FIELDS OF GLORY	269,-	329,-
FLASHBACK	239,-	269,-
FOOTBALL MANAGER III	189,-	189,-
FORMULA I GRAND PRIX	269,-	329,-
FRONT PAGE SPORTS FOOTBALL		299,-
GATEWAY		269,-
GLOBAL CONQUEST		329,-
GREAT NAVAL BATTLES	269,-	299,-
GREAT NAVAL DATA DISK		169,-
GUNSHIP 2000	269,-	299,-
GUNSHIP 2000 MISSION DISK		189,-
HARRIER JUMP JET		329,-
HERO'S QUEST III		299,-
HERO QUEST II	189,-	
HEROES OF THE 357TH		269,-
HIRED GUNS	239,-	
HISTORY LINE 1914-18	239,-	269,-
HOCKEY LEAGUE SIMULATOR	269,-	
HOCKEY LEAGUE SIMULATOR 2		299,-
HOME ALONE II		239,-
HUMANS	239,-	239,-
INCA		329,-
INCREDIBLE MACHINE		299,-
INDIANA JONES 4 ADVENTURE	239,-	269,-
ISLAND OF DR. BRAIN		299,-
JIMMY WHITE'S SNOOKER	239,-	269,-
JOHN MADDEN II		239,-
KGB	239,-	269,-
KING'S QUEST VI		329,-
KRUSTY'S FUN HOUSE	199,-	239,-
LANDS OF LORE	269,-	299,-
LA LAW		329,-
LASER SQUAD		269,-
LEGACY	269,-	329,-
LEGACY OF THE NECROMANCER		299,-
LEGEND OF KYRANDIA	269,-	269,-
LEGEND OF VALOUR	299,-	269,-
LEISURE SUIT LARRY I & II & III		429,-
LEMMINGS II	189,-	159,-
LEMMINGS III	239,-	299,-
LIBERTY OR DEATH		299,-
LINKS 386 PRO		329,-
LIONHEART	199,-	
LITIL DIVIL	199,-	
LORDS OF THE RINGS II		269,-
LOST FILES OF SHERLOCK HOLMES	269,-	299,-
LOST TREASURES OF INFOCOM	399,-	499,-
LOST TREASURES OF INFOCOM II		399,-
LOTUS THE FINAL CHALLENGE	189,-	239,-
LURE OF TEMPTRESS	239,-	269,-
M (SSI)	249,-	249,-
MAELSTROM		349,-
MAGIC CANDLE III PC		399,-
MANAGER	239,-	239,-
MANIAC MANSION II		299,-
MARIO IS MISSING		269,-
MAXIMUM OVERKILL		329,-
MAXIMUM OVERKILL DATA		189,-
MIGHT & MAGIC IV		299,-
MS FLIGHT SIMULATOR 4.0		399,-
NFL FOOTBALL		299,-
NIGEL MANSELLS	189,-	239,-
NO SECOND PRIZE	189,-	
OPERATION US PRESIDENT		399,-
OUT OF THIS WORLD	269,-	299,-
OUTLANDER	269,-	
PACIFIC WAR		299,-
PANDEMONIUM	239,-	269,-
PATRIOT		429,-
PERFECT GENERAL	269,-	299,-
PINBALL DREAMS	189,-	
PINBALL FANTASIES	239,-	
PIRATES GOLD		299,-
PLAYER MANAGER II	239,-	269,-
POPULOUS II	239,-	299,-
POPULOUS II PLUS	269,-	
POWER GAME PAK		449,-
PREMIER MANAGER	199,-	239,-
PRIVATEER		299,-
PROPHECY OF SHADOW	239,-	239,-
QUEST FOR GLORY III		299,-
RAGNAROK	299,-	299,-
RAMPART	239,-	269,-
REACH FOR THE SKIES	269,-	299,-
RED BARON MISSION DISK		189,-
RETURN OF THE PHANTOM		329,-
REX NEBULAR		329,-
ROAD RUSH	239,-	
ROME	239,-	269,-
SABRE TEAM	189,-	269,-
SCIFI PAK		199,-
SECRET OF MONKEY ISLAND II	239,-	269,-
SENSIBLE SOCCER II	239,-	
SHADOW OF THE BEAST III	189,-	
SHADOW OF THE COMET		269,-
SHADOWORLDS	189,-	269,-
SHADOW PRESIDENT		329,-
SHATTERED LANDS	249,-	249,-
SIEGE		239,-
SIM ANT	269,-	179,-
SIMFARM	269,-	269,-
SIM LIFE		299,-
SLEEPWALKER	189,-	239,-
SPACE CRUSADE II	239,-	269,-
SPACE QUEST V		299,-
SPACE CRUSADE	189,-	239,-
SPACE HULK		299,-
SPACEWARD HO	269,-	269,-
SPECIAL FORCES	269,-	299,-
SPECTRE		449,-
SPELLCASTING 301		269,-
SPORTS COMPILATION	239,-	269,-
SPORTS PAK		199,-
STAR CONTROL II		299,-
STAR TREK 25TH – ANNIVERSARY	239,-	179,-
STAR TREK (SPECTRUM HOLOBYTE)		299,-
STREET FIGHTER II	199,-	239,-
STRIKE COMMANDER		299,-
STUNT ISLAND		299,-
SUMMONING		249,-
TASK FORCE 1942		329,-
TERMINATOR 2029		369,-
THIRD REICH	269,-	
TRADE COMMANDER		299,-
TRANSARCTICA	239,-	269,-
TRISTAN PINBALL		269,-
TRODDLERS	189,-	
ULTIMA VII		249,-
ULTIMA VII DATA		169,-
ULTIMA VII PART II		299,-
ULTIMA UNDERWORLD II		299,-
UNIVERSAL MONSTERS	189,-	
UTOPIA – THE NEW WORLDS	145,-	
V FOR VICTORY		299,-
V FOR VICTORY II		299,-
VALHALLA		429,-
VENGEANCE OF EXCALIBUR	239,-	269,-
WAYNE GRETZKY III		329,-
WAXWORKS	269,-	269,-
WHEN TWO WORLDS WAR	269,-	269,-
WING COMMANDER II/OPERAT II		169,-
WINTER CHALLENGE	269,-	269,-
WIZARDY TRILOGY		399,-
WIZKID	189,-	239,-
WOLFENSTEIN SPEAR OF DESTINY		329,-
WORLD TENNIS CHAMPIONSHIP	239,-	269,-
WWF II	189,-	269,-
X-WING		299,-
ZOOL	189,-	239,-

JOITAKIN YLLÄOLEVIA PELEJÄ EI VIELÄ OLE JULKAISTU, MUTTA VOIT JÄTTÄÄ NIISTÄ TILAUKSEN, JOLLOIN LÄHETYS TAPAHTUU VÄLITTÖMÄSTI PELIN TULTUA MAAHAN. TARJOUSPELIEN HINTA NOUSEE NORMAALIKSI ALENNETUN ERÄN LOPUTTUA.

PC:N ÄÄNIKORTIT


SOUNDBLASTER PRO II
YLIVOIMAISESTI MYYDYIN ÄÄNIKORTTI MARKKINOILLA. LISÄNÄ YAMAHAN PIIREJÄ, JOTKA ENNESTÄÄN PARANTAVAT ÄÄNTÄ. UUSITUT OHJELMAT CD-ROM LIITÄNTÄ
1395,-


SOUNDBLASTER 16
UUSIN CREATIVEN ÄÄNIKORTTI. TÄYSIN 16-BITTINEN MYÖS DMA. MUKANA ÄÄNTÄ PARANTAVAT YAMAHAN PIIRIT JA TULEVAISUUTTA AJATELLEN CD-ROM LIITÄNTÄ. PESEE KILPAILIJAT MENNEN TULLEN.
2295,-


THUNDERBOARD
MEDIAVISIONIN TODELLA EDULLINEN PERUSÄÄNIKORTTI SINULLE JOKA HALUAT SAADA PELEISTÄSI ÄÄNET ULOS.
795,-


PRO AUDIOSPECTRUM 16
MEDIAVISIONIN UUSI HUIPPUTUOTE. NT ENSI KERTAA TODELLINEN 16 BITTINEN SAMPLAUS JA TOISTO STEREONA. KORTISSA SCSI-LIITÄNTÄ KOVALEVYJÄ JA CD-ROM ASEMIA VARTEN.
1895,-



SCREEN BEAT KAIUTTIMET
199,-

DISKETIT

KPL MÄÄRÄ	10	50	100
DSDD NIM	4.00	3.35	3.10
DSDD LAMBDA	4.25	3.65	3.35
DSHD NIM	6.30	5.70	5.20
DSHD LAMBDA	7.00	6.20	6.00

Hinnat on tarkistettu ilmoituksen tekovaiheessa ja ne ovat postimyyntihintoja, joihin lisätään toimituskuluja 30–50 markkaa. Pidätämme oikeuden hinnanmuutoksiin.

TIEDOTUS AMIGAN OMISTAJILLE!!

Sierra on lopettanut Amiga-pelien valmistamisen. Olemme saaneet pienen erän vanhempia Sierran Amiga-pelejä varastoomme, jotka tarjoamme teille todella edullisesti. Näitä pelejä emme saa lisää niiden loputtua.

QUEST FOR GLORY I	249,-
QUEST FOR GLORY II	249,-
SPACE QUEST I	249,-
SPACE QUEST IV	249,-
LEISURE SUIT LARRY I	249,-
LEISURE SUIT LARRY V	249,-
KING'S QUEST V	249,-
HEART OF CHINA	249,-
CASTLE OF DR. BRAIN	249,-
CODENAME ICEMAN	249,-
NOVA 9	249,-

COM 2001 OY

puh. 981-33 66 44

fax 981-33 77 22, PL 536, 90101 OULU
AVOINNA MA-PE 9-20, LA 10-15

Saat tilauksesi mukana toistaiseksi veloituksetta uusimman COM CLUB-lehden, josta löydät tietoa tulevista huippu-uutuuksista ja peliarvosteluja viimeisimmistä tietokone- ja konsolipeleistä. Lehdestä löytyy myös täydellinen luettelo COM 2001 Oy:n myymistä konsolituotteista.

Liikkeemme Oulussa PELIMAFIA
Hallituskatu 31
Avoinna ma-pe 10-18, la 10-14



Oletko kyllästynyt odottamaan?

Jos tilaat tuotteen arkisin ennen klo 18, ehtii se vielä saman päivän postin lajittelukeskukseen menevään lähetykseen, ellei tuote ole tilapäisesti loppunut, minkä ilmoitamme tilausta jättäessäsi.











CLASSIC ADVENTURES

Nyt on saatavilla Lucas Artsin julkaisema Classic Adventures -kokoelma myös Suomessa. Paketissa on viisi todella hyvää peliä, joista jokainen on ollut julkaistaessaan suuri hitti. Classic Adventures on varmasti paras koskaan julkaistu pelikokoelma.

SISÄLTÄÄ:

SECRET OF MONKEY ISLAND
INDIANA JONES III ADV
MANIAC MANSION
ZAK MCKRACKEN
LOOM

HINTA VAIN **399,-**

JOITAKIN YLLÄOLEVIA PELEJÄ EI VIELÄ OLE JULKAISTU, MUTTA VOIT JÄTTÄÄ NIISTÄ TILAUKSEN, JOLLOIN LÄHETYS TAPAHTUU VÄLITTÖMÄSTI PELIN TULTUA MAAHAN. TARJOUSPELIEN HINTA NOUSEE NORMAALIKSI ALENNETUN ERÄN LOPUTTUA.

Hinnat on tarkistettu ilmoituksen tekovaiheessa ja ne ovat postimyyntihintoja, joihin lisätään toimituskuluja 30–50 markkaa. Pidätämme oikeuden hinnanmuutoksiin.

PELIT 2/93

TOIMITUS
Päätoimittaja Tuija Linden
Toimitussihteeri Sari Alho
Toimittaja Niko Nirvi
Taitto ja piirrokset Wallu
Avustajat
Jyrki Kasvi, Jukka Kauppinen, Ossi Mäntylahti, Jukka ja Pekka Piira, T.J. Talasmaa, JTurunen
TOIMITUKSEN OSOITE
Pelit
PL 64
00381 Helsinki
puh. (90) 120 5911
fax. (90) 120 5799
ILMOITUKSET
Pelit/Ilmoitusosasto
PL 64
00381 Helsinki
puh. (90) 120 5911
Myyntijohtaja: Esa Sairio
Myyntipäälliköt: Jussi Kiilamo, Tapani Mäkelä, Helena Viljanen
Ilmoitussihteeri: Sirkka Pulkkinen
VASTUU VIRHEISTÄ JA REKLAMAATIOT
Mikäli ilmoitusta ei tuotannollisista tai muista toiminnallisista syistä (esim. lakko) tai asiakkaasta johtuvasta syystä voida julkaista, lehti ei vastaa ilmoittajille mahdollisesti aiheutuvasta vahingosta. Lehden vastuu ilmoituksen poisjäämisestä tai julkaisemisessa sattuneesta virheestä rajoittuu ilmoituksesta maksetun määrän palauttamiseen. Huomautukset on tehtävä 8 päivän kuluessa ilmoituksen julkaisemisesta.
ASIAKASPALVELU
Sanomaprint Erikoislehdet/Asiakaspalvelu
PL 35, 01771 Vantaa
Tilaukset (90) 120 670
Kirjatilaukset (90) 120 671
Tilausten irtisanomiset (90) 878 4544 (automaattinen vastauspalvelu, varaa esille asiakasnumerosi osoitelipukkeesta tai laskun kuittiosasta)
Muut asiat (90) 120 670 (osoitteenmuutokset ym.) Osoitteenmuutokset ja tilausten irtisanomiset tulevat voimaan viimeistään yhden ilmestymiskerran jälkeen ilmoituksen saapumisesta.
TILAUSHINNAT
12 kk säästötilaus 198 mk
12 kk säästötilaus MikroBITIN tilaajille 158 mk
Säästötilaus jatkuu ilman eri uudistusta kunnes tilaaja irtisanoo tilauksensa tai muuttaa sen määräaikaiseksi. Seuraavat jaksot tilaaja saa kulloinkin voimassa olevaan säästötilaushintaan, joka on aina edullisempi kuin vastaavan pituinen määräaikaistilaus. Sanomaprint Erikoislehtien asiakasrekisteriä voidaan käyttää ja luovuttaa suoramarkkinointitarkoituksiin.
Tilaukset toimitetaan force majeure (lakko, tuotannolliset häiriöt yms.) varauksin.
Lehtiemme tilaajat ovat Sanoma Yhtymän asiakkaita ja saavat seuraavien vuosien aikana edullisia asiakastarjouksia tuotteistamme. Mikäli ette halua asiakastarjouksia, voitte ilmoittaa asiasta asiakaspalveluumme, jolloin poistamme tilaustietonne tilausvelvotteiden täytyttyä.
KUSTANTAJA
Erikoislehdet Oy
Kornetintie 8, 00380 Helsinki
puh. (90) 120 5911
Toimitusjohtaja: Eero Sauri
Markkinointijohtaja: Hannu Ryynälä
LEHDEN MYYNTI
Markkinointipäällikkö: Heikki Nurmela
Lehti julkaisee sitoumuksetta teksti- ja kuvamateriaalia edustamaltaan alueelta. Lehti ei vastaa tilaamattomasta materiaalista. Kirjoituksia ja kuvia saa lainata lehdestä vain toimituksen luvalla.
Painopaikka Sanomapaino Vantaa 1993
ISSN 1235-1199
Toinen vuosikerta.

SANOMAPRINT
ERIKOISLEHDET
TECNOPRESS


Yllättäen putkahtanut jatko-osa: Ultima Underworld 2.

Arvosteluissa

Harrier Jump Jet ja AV8B Harrier Assault 20
Nnirvi. Saamme edelleen odotella kunnon Harrier-simua Microprosen ja Domarkin yrityksestä huolimatta.

Sensible Soccer v.1.1 23
Jukka ja Pekka Piira. Ei enää peli, vaan tietokoneelle siirretty jalkapallo Renegadelta.

Ultima Underworld 2 24
Nnirvi. Kiitos Originin nukkuminen jää taas vähemmälle.

Putt Putt Joins the Parade 26
Ossi Mäntylahti. Humongous Entertainment/EOA ilahduttaa lapsia.

Nick Faldo's Championship Golf.........27
Jukka ja Pekka Piira. Nimensä veroinen!

Terminator 2029 28
Nnirvi. Tanakkaa toimintaa Bethesda Softworksiltä.

A Line in the Sand..........30
Jyrki J.J. Kasvi. Parempi laudalla.

BC Kid............................31
JTurunen. Ubisoftin söpötasohyppelypäällaallamätkintäpeli.

Reach for the Skies........32
Nnirvi. Virgin Gamesin odotettu, mutta haalea lentosimu.

Car & Driver 34
JTurunen. Testiajosimulaatio autoista pitäville Electronic Artsilta.

Stunt Island 36
TJ Talasmaa. Hauska ja omaperäinen lentosimu. Disney Software onnistui vihdoin.

Creepers 37
JTurunen. Psygnosis teki parhaan puzzlepelin aikoihin.

Lemmings 2: The Tribes .38
Nnirvi. Odotettu, kaivattu, mutta täyttääkö se lupaukset?

Dune II: Building of a Dynasty 40
Nnirvi. Kun käy kiinni, ei voi enää lopettaa. Westwood Studios/Virgin.

Star Legions 42
Jukka O. Kauppinen. Mindcraftin suppea ja yksinkertainen strategiapeli.

Dragon's Lair III: The Curse of Mordread...43
Jukka ja Pekka Piira. Readysoft tarjoaa: peli vai animaatioelokuva?

Wayne Cretzky Hockey 3 ja Hockey League Simulator 2 44
Mika Nirvi. Bethesda Softworksilta lätkäfanaatikon unelmayhdistelmä.

Ringworld 46
Jyrki J.J. Kasvi. Tsunami/Accoladen pelin ja kirjan mielenkiintoinen yhdistelmä.

Ihanan ärsyttävät lemmingit jälleen täällä.


Wizardry 7 48
Ossi Mäntylahti Sir-Techin roolipeli vakaville asianharrastajajille.

Siege: Dogs of War, Great Naval Battles: Super Ships of The Atlantic, Aces of The Pacific: WW II: 1946 50
Nnirvi, Jukka O. Kauppinen. Datalevykkeitä vaikka muille jakaa.

Lyhyesti 52
LucasArtsin upea kokoelma, Amiga- ja PC-updateja.



Kyöpelit 76

Pelit läpi

Laura Bow 2 – The Dagger of Amon Ra 54
Ossi & Panu Mäntylahti. Vaatii pitkäjännitteisyyttä, vaikka ohjeet ovatkin tässä!

Maniac Mansion 58
Johan Pirskanen. Paljon toivottu, paljon pelattu. Vanha, rakas.

Rainbow Islands 60
Niko Hellsten. Yksi kuva kertoo enemmän...

Mukana myös

Sivuhuomautus 35
Jyrki J.J. Kasvi Pelikielen salat.

Nnirvi 63
Syvää moraalista närkästystä.

Pelin Henki 64
Wexteen. Oletko todella täällä, vai kuvitteletko vain?

Posti 67
Henkilökohtaista!

Max & Moritz 70
Max kertoo vinkkejä mm. Indyyn ja King's Quest 5:een. Moritzilla on paljon pikkuvinkkejä.

PelitSeis? 74
Nyt saa apua pyytää ja antaa.

Ajan hermolla

Joysticit testissä 6
Jyrki J.J. Kasvi. Osa 2: PC. 14 tikkua tarkassa syynissä.

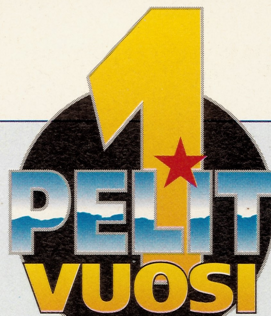
Uutiset 14
Odottamisen arvoista.

WCES '93, Las Vegas 18
Ihmeellinen Amerikan maa ja sen uudet tuulet.

Kilpailut 76
Hirveästi voittajia! Tällä kertaa hassut nimet ja sekaisin mennyt peliarvostelu.

Tulossa 79
Seuraavissa lehdissä, jos pelitalot suovat.

English Summary 79
Nice and beautiful.



Tuija Lindén
päätoimittaja



Ensimmäinen vuosi

Pelit-lehden ensimmäinen vuosi on täynnä juuri nyt tämän lehden ilmestyessä. Juhlimme tapausta upealla tuplajättijulisteella, joka toivottavasti tyydyttää useimpien julistenälkää.

Vuoden mittaan Pelit on yrittänyt kehittyä ja kehittyy edelleen lukijoittensa toiveitten mukaisesti. Emme halua istua norsunluutornissa luullen tietävämme mitä haluatte, meille saa ja pitääkin lähettää palautetta.

Useat toiveet olemme pystyneet toteuttamaan heti, toiset taas on jätettävä hautumaan. Toivelistan Top 10 -kärjessä ovat olleet esimerkiksi sarjakuvat (toteutettu), juliste (tässä lehdessä), lukijapurkki (tulossa) ja liian suuri Huippupeli-määrä (karsittu). Listalla ovat vielä esimerkiksi piratismijuttu, joka on tulossa, ohjelmointivinkit, jotka eivät kuulu tähän lehteen ja toplistat, jotka eivät kuitenkaan pitäisi paikkaansa.

Lehden 80 sivulle mahtuu tietty määrä juttuja, ja monesti toiveitten täyttäminen vaatisi vähintään 500-sivuisen lehden tekemistä. Vai mitä sanotte siitä, että suuri osa vaatii lisää peliarvosteluja, ihan yhtä iso osa lisää ratkaisuja ja vinkkejä, mutta kuitenkin niin, että arvostelujen määrää ei saisi karsia? Mitä tehdä? Mahdollisimman hyvää ja monipuolista lehteä. Edelleen.

Tuija



Juhlatuplajättijuliste





1. CH Virtual Pilot
2. QuickJoy SV-201 M-5
3. QuickShot pro players
4. CH FlightStick
5. Advanced Gravis
6. CH Mach 1
7. QuickShot QS-113
8. QuickShot 123 Warrior 5
9. Suncom FX2000
10. CH Mach 1 Plus
11. Wico Ergostick
12. Gravis PC Gamepad
13. CH Mach II
14. CH Mach III

Jyrki J.J. Kasvi

OSa 2: PC

kaasupoljin puuttuu

●● Kuka sanoo, että PC:lle ei saa kunnon peliohjainta? PC-Pelit-kirja vuonna 1990 ja 1991. Mutta sen jälkeen on ehtinyt tapahtua yhtä sun toistakin.

Kuten viime Pelit-lehdessä luvattiin, rääkättävänä ovat tällä kertaa PC:n peliohjaimet. Ja rääkättävää niissä onkin. Kaupan on mitä hurjempia yritelmiä, mutta myös joitakin todella päteviä kilrathinlahtausvälineitä.

Vaikka PC:ssä käytettävät analogiset ohjaimet ovat teknisesti kehittyneempiä kuin Amigan ja C64:n Atari-standardia noudattavat niks-naks-tikut, niistä ei ole perinteisesti ollut peleissä juuri mihinkään. CH:n Mach-sarjan ohjaimet ovat onneksi ainoa muisto ajoilta, jolloin PC-ohjaimia käytettiin valmistajiensa mielestä vain ja ainoastaan hyötyohjelmissa.

Vastaavasti perinteisessä PC:ssä ei ollut peliohjainliitäntää, vaan ohjainta varten oli hankittava oma lisäkorttinsa. Onneksi liitäntä on tätä nykyä monessa PC-yhteensopivassa jo valmiina, ja viimeistään äänikortin lisukkeena saa tarvittavan 15-napaisen naarasliittimen. Itse asiassa ilman peliohjainliitäntää myytävää äänikorttia ei kannata edes ostaa.

Joka tapauksessa ennen ohjainostoksille lähtemistä on syytä varmistaa, onko koneessa tarvittu liitäntä eli ei, ja aloittaa tarvittaessa lisäkortinasennustoimenpiteet kupeen kaivamisesta.

Vanhassako vara parempi

Osa tämän vertailun tikuista on testattu jo aiemmin PC-Pelit-kirjoissa. Oheiseen taulukkoon on lisätty noihin testeihin osallistuneiden ohjainten saamat yleisarvosanatähdet. Kuten taulukosta voi huomata, osa hyvin menestyneistä ohjaimista on tippunut jalustaltaan. Miksi?

Taannoin markkinoilta puuttuivat kunnon kahvaohjaimet lähes tyyten, eikä esimerkiksi jostain CH Mach -sarjan tikusta yksinkertaisesti ole lentokoneen ohjaussauvan korvikkeeksi! Niinpä harvat nimenomaan pelikäyttöön suunnitellut PC-ohjaimet menestyivät, koska niille ei löytynyt kunnon vastusta. Esimerkiksi kelvannee CH FlightStick, jonka parin vuoden takainen tähtiryväs on vaihtunut 52 prosenttiin.

Markkinoiden avautuminen on tuonut hyllyille myös silkkaa rojua, jolla yritetään ilmeisesti kalastella ensimmäistä ohjaintaan ostavien aloittelevien PC-pelureiden rahoja. Net, joilla on aiheesta edes jonkin verran kokemusta, tuskin sortuvat esimerkiksi Aviator 5:een.

Autopelit tarvitsevat lentotikun

PC-ohjaimet testattiin samalla tekniikalla kuin edellisessä Pelit-lehdessä tutkaillut Atari-tikut eli niillä on pelattu lentosimulaattoria, toimintapeliä ja autopeliä. Lentosimun virkaa ovat toimittaneet **Wing Commander II** ja **Maximum Overkill**. Näin mukaan saatiin sekä "perinteistä" että hulikukkerilentämistä. Maximum Overkillissä voitiin testata myös Virtual Pilotin ja FX2000:n kaasukahvat. Toimintapelien testikappaleena toimi **Commander Keen** ja autopelinä **Formula One Grand Prix**.

Commander Keen osoittautui nuukaksi ohjainten liikealueen suhteen eli se ei tahtonut uskoa kaikkia tikkuja. Mikäli Keenin pelaaminen osoittautui mahdottomaksi, ohjainta kokeiltiin PD-pelillä nimeltä **Elf**.

Jos Atari-standardia noudattavissa ohjaimissa oli vaikeaa löytää ohjainta, joka sopisi kaikentyyppisiin peleihin, PC-puolella se osoittautui käytännössä mahdottomaksi. Toimintapeleissä ovat niin kutsutut digitaaliset analogiatikut lyömättömiä, mutta autopelit tarvitsevat ratin ja lentosimut jotain siltä väliltä.

Digitaalinen analogiaohjain?!?

Digitaaliset analogiatikut (tästä edes lyhyesti anadigit) ovat PC-ohjaimia, jotka toimivat samalla tavoin kuin Amigan tai C64:n niks-naks-tikut. Kun analoginen ohjain välittää tietokoneelle sekä x- että y-suunnassa jonkin jännitteen annetulta väliltä, anadigiohjain antaa joko alimman tai ylimmän mahdollisen jännitteen. Eli ohjaimessa on samanlaiset kytkimet kuin digitaaliohjaimessa, mutta se lähettää tietokoneelle saman viestin kuin ääriasentoonsa käännetty analogiaohjain. Jos ohjainta ei käännetä mihinkään, se lähettää tietokoneelle jännitteen ääriarvojensa puolivälistä.

Testiin osallistunut anadigiohjain **Gravis PC Gamepad** osoittautui toimintapeleissä täysin ylivertaiseksi. Tavallisella analogiaohjaimella on mahdotonta saavuttaa yhtä täsmällistä ohjaustuntumaa, sillä koskaan ei voi olla varma, onko liike eli tietokoneelle lähtevä jännite riittävän suuri tai pieni. Anadigiohjaimilla tätä epävarmuutta ei ole.

Gravisin PC GamePad on todella erinomainen toimintapeliohjain: vasta sitä kokeiltuaan ymmärtää, miksi pelikonsoleissa käytetään tällaisia ohjauslevyjä. PC GamePadia voi käyttää myös pienenä tikkuna ruuvaamalla ohjauslevyn keskelle varren. Neljä tulistusnäppäintä sisältävät sekä normaalit että autofire-toiminnon, ja näppäinten merkitystä voi myös muuttaa.

Herkkyyttä eli ei

Analogisen ohjaimen ongelmana on sen herkkyys tai herkkyyden puute. Hyvä ohjain on itse asiassa sellainen, että lähellä keskipistettä ohjain reagoi huonommin liikkeeseen kuin kauempana. Esimerkiksi **QS-113** tuntuu toimivan aivan päinvastoin. Sillä on mahdotonta tehdä Wing Commanderin kaartotaisteluiden vaatimia herkkiä ohjausliikkeitä tyyliin "puolen asteen käännös kello kahteen ja tulta silmille".

Jos lähiliikealueen herkkyyteen yhdistyy välys ohjaussauvan nivelessä, tuloksena on ohjain, jonka tietokoneelle näyttämä jännite muuttuu itsekseen sen mukaan, mihin asentoon tikku sattuu kulloinkin heilahtamaan. Tämä laatuongelma riivaa erityisesti QuickJoyn ja QuickShotin ohjaimia. Niks-naks-kytkimessä tällainen huljuminen ei vielä häiritse, mutta PC-ohjain on sen seurauksena käyttökelvoton.

Epätarkkuus voi olla myös sähköistä kuten Grand Prixin kalibrointitoiminto hyvin paljastaa. Ohjelman esimerkiksi Aviator 5:ltä lukemat arvot vaihtuvat koko ajan, vaikka ohjain on täysin paikoillaan. Ilmeisesti QuickShotin suunnittelijat ovat vahingossa rakentaneet ohjaimensa sisälle antennin, joka ottaa vastaan verkkovirran tai radioasemien tai muiden sähkömagneettisten säteilijöiden aiheuttamia häiriöitä ja muuntaa ne ohjaimen ulostulossa näkyväksi muutaman hertsin taajuiseksi huojunnaksi. Suosittelen kavereille esmes kurssia nimeltä Sähkö- ja magneettikenttien alkeet.

Kaameita kalibrointiongelmia

Analogiset ohjaimet on kalibroitava eli säädettävä siten, että ne ovat myös tietokoneen mielestä keskellä silloin kuin ne ovat omasta mielestään keskellä. Jos ohjain esimerkiksi kertoo x-asentonsa olevan n volttia, mutta tietokoneen mielestä tämän asennon pitäisi olla n+1 volttia, ohjelmassa on ongelmia. Joko ohjelmaa tai ohjainta on muutettava. Useat pelit osaavat testata, missä asennossa ohjain on omasta mielestään keskellä ja milloin ääriasennoissaan, mutta

Tosipelaajan täysosuma!

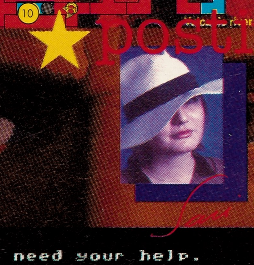




Pelit-lehdestä löydät viimeisimmät pelimaailman uutiset.

Pelit-lehti kertoo vinkit ja vihjeet, auttaa ongelmissa ja piirtää kartat. Pelien ratkaisut selväksi suomeksi Pelit-lehdestä!

Peliarvostelut sellaisina kuin aina olet ne halunnut.



Kaikki pelissä!

Pelit kertoo kaiken tietokoneilla pelaamisesta

PELIT on jokaisen tietokonepelaajan mahtava lukupaketti. Lehti arvostelee uudet pelit, paljastaa pelivinkit, antaa läpipeluuohjeet, testaa tarvittavat oheislaitteet ja kertoo pelien lisäksi asiaa myös niiden taustalta. Ota kuuma tuntuma pelimaailmaan, tutustu tekijöihin ja syöksy seikkailujen syntyyn! Lue haastattelut, uutiset, messukuulumiset, pommita toimitusta kysymyksillä...

PELIT-lehdestä löydät juttua joka lähtöön. Pelin henki vaatii vauhtia ja väriä ja niitä riittää!

PELIT-lehti tietää, mikä kiinnostaa ja miten saat pelit kulkemaan. Asialla ovat Suomen kovimmat peligurut ja jälki on sen mukaista. Jokainen numero on pullollaan viihdettä ja täynnä asiaa. Mitä muuta voisit odottaakaan pelimaailman parhailta voimilta!

PELIT on lehti jokaiselle tietokonepelaajalle: 8 mahtavaa numeroa vuodessa! Lue **PELIT** ja saat pelistäsi enemmän irti!



Pelit-lehti haastattelee pelintekijät, kertoo taustat ja tarinat.



Pelit-lehti kilpailee ja kilpailuttaa. Joka numerossa monta kilpailua ja mahtavia palkintoja.



Pelit-lehti testaa joystickit ja äänikortit, esittelee uutuudet ja kertoo uusista laitteista.



Pelit-lehti nyt edullisesti jatkuvana säästötilauksena 12 kk (8 nroa) **vain 198 mk.**

Älä jää pois pelistä!

Tilaa PELIT-lehti heti!

Soita (90) 120 670.

läheskään kaikki ohjelmoijat eivät ole olleet näin kaukaa viisaita.

Ohjaimissa on kaksi kalibrointisäädintä, joiden avulla ohjaimen keskipiste määritellään. Käytännössä vain sellainen ohjain on ostamisen arvoinen, jossa näitä säätimiä käytetään ruuvimeisselillä (Ergostick ja Advanced Gravis). Tämä siksi, että liukukytkimet ovat epätarkkoja ja rullat pyörähtävät helposti itsekseen. Esimerkiksi Suncomin **FX2000:n** mahdottomat kalibrointiliukukytkimet pilaavat muuten oivan ohjaimen, jolla ei tällaisenaan saa Rapiariaan tai Broadswordiaan lentämään suoraan kuin irrottamalla ohjaimen liittimestään. Tämä on todella sääli, sillä mukavasti muotoiltu

Thrustmaster

Kädet irti näppäimistöstä

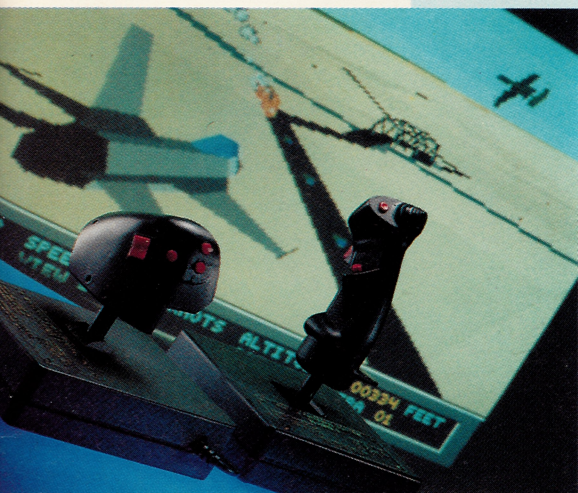
LCK/LNCH-valon syttyessä tulee äitiä ikävä kun yrittää samaan aikaan kylvää silppua, lisätä kaasua ja tehdä jyrkkiä ohjausliikkeitä. Kädet loppuvat kesken ja näppäimistössä saisi olla isompia nappeja.

Thrustmaster tarjoaa HOTAS-vaihtoehdon. Hands On The Stick And Throttle tarkoittaa, että kaikki lentämisen kannalta keskeiset toiminnot on sijoitettu ohjaimiin, eikä näppäimistöön tarvitse enää niin paljon koskea. Täydellinen Thrustmaster-sarja käsittää lentotikun, kaasukahvan ja peräsinpolkimet.

Tosi miehen keppi

Thrustmaster Flight Control System on jämerän näköinen tikku, joka on muotoiltu näyttämään aidolta ohjaussauvalta. Sen erikoisuutena on neljä nappulaa ja neljään suuntaan liikkuva "hattu". Normaalikäytössä FCS toimii kuten standardi kaksinappinen joystick, joskin suuri liikevara ei kaikkiin peleihin sovi.

Esimerkiksi Falconissa yksi nappi on liipasin, toisesta valitaan ase, kolmas vaihtaa A-A-aseet A-G-moodiin ja päinvastoin, ja neljännestä kytketään ilmajarrut päälle ja pois. Hattua käytetään lähes säännönmukaisesti eri näkymien vaihtamiseen. Nyt niitä tulee käytettyäkin, eihän sitä normaalista jaksa haroa nappuloita kesken kuuman taistelutoiminnan.



Falcon 3.0 ei hattua tue, joten kannattaa samantien hankkia ohjelma The Pilot's Edge, jonka avulla voi FCS:n nappulat määritellä uudelleen ja hatun saa toimimaan. Testi-TPE tukee Falcon 3.01: Operation Fighting Tigeriä ja vanhempia Falcon-versioita versioon C asti. TPE on TSR-ohjelma, eli pelin taustalla pyörivä 3 kilon pätkä. Valitettavasti se on kirjoitettu juuri Falconia varten. The Pilot's Edge saa lämpimän suosituksen.

FCS:n potikat on suljettu keraamisiin kuoriin, eikä niitä voi säätää, eli softan täytyy pystyä kalibroimaan tikku. Niinhän tietysti kaikki tekevätkin.

Kaasua, komisario Nirvi

Weapon Control System onkin jo sitten eksoottisemman näköinen vehje, jolla päästään taas lähemmäksi HOTAS-ihannetta. WCS on itse asiassa lisänäppäimistö (vaikkei siltä näytäkään), joka kytketään koneen ja oikean näppäimistön välille.

Ja nytpä Lyyti vasta kirjoittaakin. Falcon 3.0:ssa kaasu toimii kahvaa vääntämällä, ja muista nappuloista pudotetaan soihtuja ja silppua, kytketään ilmajarru, valitaan, lukitaan ja nollataan maali. Mukavasti kämmenpohjan alle jäävällä kolmiasentoisella keinukytkimellä valitaan joko ilmatilatutka tai maatutka. Helikopterisimuissa WCS yleensä kontrolloi nostoa.

WCS konfiguroidaan pelille kääntelemällä hyvin esillä olevia dippejä, jolloin nappien lopputulos vaihtelee. Mukana tuleva ohjekirja kertoo oikeat asennot. Valitettavasti usea peli, joka väittää tukevansa WCS:ää, ei vaivaudu kertomaan dippien asentoa. Koska WCS on näppäimistö, voi ainakin nappeja käyttää sellaisissakin peleissä, joka ei suoraan laitetta tue, kun löytää sopivat näppäimet 18 vaihtoehdosta. F-15 II-optio on yleensä sopivin.

Valitettavasti Suomesta ei saa Thrustmasterin Rudder Control Systemiä eli jalkapedaaleita, joilla käännellään peräsintä. Näitä tukevat ainakin Gunship 2000 ja Falcon 3.0. Paketeissa oli muuten mainoksia todella käihistä telineistä, joilla tylsän toimistotuolin saa muutettua lentäjäntuoliksi. Ollos hiljaa, hakkaava sydämeni!

Ilmojen ässäkö?

Ensin tuntui siltä, että pitäisi olla pianistin sorminäppäryys, jotta pystyy operoimaan kummallakin kädellä yhtä aikaa. Thrustmasterit on kyllä suunniteltu sen verran hyvin, että suurin osa nappuloista tuntui osuvan automaattisesti sormien alle. Harjoittelu alkoi kuitenkin yllättävän nopeasti tuottaa tulosta ja Thrustmastereihin kiintyi.

Flight Control Systemistä ei ole oikeastaan muuta valitettavaa kuin että kahvan liikerata tuntui aluksi pikkaisen liian suurelta, tottunut kun olin Graviksen tiukkaan palautteeseen. Weapon Control Systemin säädöt olivat vähän pielessä, ja Falcon 3.0:ssa tehoa riitti vain jälkipolttimen kolmanteen asteeseen asti. Muissa peleissä se toimi moitteettomasti. WCS on säädettävissä, joskin takuu raukeaa.

Huomatkaa, että halvat integroidut I/O-kortit ja äänikorttien joystickportit eivät riitä Thrustmasterille.

Pari kuukautta järjestelmää käyttäneenä pistin takaisin suosikkitikkuni Advanced Gravisin, ja voi kun tuli ikävä.

Mikään ei kuitenkaan ole ilmaista, ja Thrustmaster ei ainakaan. Flight Control System maksaa 795 markkaa, Weapon Control System 795 markkaa ja The Pilot's Edge 160 markkaa.

Jämpti on näin, että sitä kyllä saa mistä maksaakin. Kaikkien maahantuoja on Chipper Data Oy, puh. (90) 700 18282.

Niko Nirvi

Weapon Control Systemin tukemat simut

A-10 Tank Killer	Dynamix
Aces of The Pacific	Dynamix
ATP	SubLogic
Battlehawks 1942	LucasArts Games
Chuck Yeager's Air Combat	EOA
F-14 Tomcat	Activision
F-15 Strike Eagle II, III	MicroProse
F-19 Stealth Fighter	MicroProse
F-29 Retaliator	Ocean
F-117 Shadow Hawk	MicroProse
Falcon 3.0	Spectrum Holobyte
Falcon AT	Spectrum Holobyte
Flight of The Intruder	Spectrum Holobyte
Flight Simulator 4	Microsoft
Gunship 2000	MicroProse
Jet Fighter I & II	Velocity
LHX Attack Chopper	EOA
Red Baron	Dynamix
Secret Weapons of Luftwaffe	LucasArts Games
Their Finest Hour	LucasArts Games
Wing Commander I, II	Origin

Näiden lisäksi todennäköisesti jokainen uudempi simu tukee Weapon Control Systemiä. Pyrimme jatkossa ilmoittamaan sen arvostelun yhteydessä.

Joystickit

FX2000 olisi muuten vertailun ehdotonta kärkikaartia. Helikopteria sillä sentään lentää sujuvasti.

Vastaavasti CH **FlightStickin** kalibrointirullat on sijoitettu niin typerästi, että ohjainta vatkaava käsi kiehnää ylös-alas-suunnan kalibrointirullaa koko ajan. Hukkaantunutta säätöä on pirullista etsiä uudelleen kesken kiivaan avaruustaiston tai formulaturneen viimeisen osakilpailun.

Ruuvimeisselillä suoritettava kalibrointi kertoo myös sen, että ohjaimen valmistaja itse luottaa säätöjen pitävän kutinsa, kun ne kerran on tehty. Jos mainoslauseessa kehutaan kalibroinnin olevan helppoa, kalibrointi joudutaan mitä todennäköisimmin toistamaan hyvin usein.

Joissakin ohjaimissa kalibroinnit eivät kestä edes pelin loppuun. Testikokemusten mukaan kalibrointi voi hukkua itsekseen ilman että pelaaja edes koskee säätimiin. **QJ-202** harrastaa tätä temppua kesken pelin mikä näkyy myös sen saamassa yleisarvosanassa. Samaten FX2000:n kalibroinnin vaikeus tuli ilmi juuri jatkuvan säätöjen vaeltelun seurauksena.

Tosi pilottien ohjaussauvat

QuickShotin **Aviator 5** ja CH:n **Virtual Pilot** kilpailevat lentosimulaattorien ystävien suosiosta samoin asein. Kumpikin kiinnitetään pöytään ja kumpaakin ohjataan kahdella kädellä siviililentokoneiden ohjauskahvojen tapaan. Vasen-oikea-suunta valitaan siis ohjainta kiertämällä ja ylös-alas-suunta ohjainta vetämällä ja työntämällä. Mutta pelaajien suosimissa simulaattoreissa lennetään hävittäjillä, ja niissä on tikku eikä mikään työnnettävä ratti!

Flight Simulator II:n kaltaisissa siviilisimuissa Virtual Pilot on toki omiaan, itse asiassa paras mahdollinen vaihtoehto, mutta nopeatempoiseen ilmataistoon se on aivan liian hidas. "Ammattipelaajille" tarkoitettua Aviator 5:ttä ei sen sijaan voi suositella edes Cessnan tai Learjetin ohjailuun.

Oli hyvä, että vertailuun otettiin mukaan kaksi lentosimulaattoria, sillä kävi ilmi, että vaikka esimerkiksi Virtual Pilot on täysin avuton Wing Commander II -ohjain, sillä tekee Maximum Overkillissä ihmeitä. Jos oheisen taulukon lentosimulaattorikohdassa on tästä syystä epävarmuutta, asia on selitetty ohjaimen kommenttirivillä.

Autopeleihin näiden kahden pitäisi kuitenkin olla omiaan. Pitäisi? Aviator 5:ssä on tehty pari suunnitteluvirhettä, jotka tekevät siitä käytännössä käyttökelvottoman. Ensinnäkin sen liikealueessa on jotain todella omituista. Kun esimerkiksi Indy 500:ssa ohjaimen liikealue on suuri, Grand Prixissä se ei riitä kuin renkaiden nitkuttamiseen pari astetta vasemmalle tai oikelle. Mutkat menevät suoriksi, kun renkaat eivät käänny tarpeeksi! Indyssähän renkaat ovat heti ääriasennoissaan kun rattiin koskee.

Toiseksi Aviator 5 kiinnitetään pöytään imukupeilla, jotka kyllä

Maahantuojille tiedoksi annettakoon, että viime Pelit-lehden peliohjainvertailun voittaneesta Advanced Gravis -ohjaimesta on olemassa myös parannettu versio, jota ei tuoda Suomeen. Ohjaimesta on Simo Neuvosen (kiitokset) lähettämän kuvan mukaan korjattu nimenomaan testaajan siinä havaitsemat puutteet.

Näin luet taulukkoa

† -merkin verran huonoa
★ -merkin verran hyvää

Maahantuojarivillä lyhenne Top tarkoittaa Toptronics Ky:tä puh. (921) 546 666 ja San Sanura Suomi Oy:tä puh. (90) 565 3600.
Ohjainten hinta/laatu-suhde on laskettu jakamalla yleisarvosana tikun hinnalla ja kertomalla tulos sadalla ja pyöristämällä lopputulos kokonaisluvuksi. Eli mitä suurempi luku tässä kohdassa on, sen enemmän vastinetta tikun ostaja euroeculleen saa.
Jos ohjain on testattu jommassa kummassa PC-Pelit-kirjassa, se on mainittu kommenttirivillä. Tästä kohdasta voi hieman päätellä, kuinka vanha ohjain on kyseessä, ja miten sen asema ohjainten laatukartalla on kehittynyt.
Taulukkoon lisätyt sydämet kertovat, mikä ohjain on kenenkin Pelit-lehden tekijän suosikki eli mikä ohjain on kytketty kunkin oman PC:n ohjainporttiin.

Nimi	QuickJoy SV-202	QuickShot QS-113	CH FlightStick	QuickShot QS-151 Aviator 5
Hinta	150,–	135,–	395,–	360,–
Maahantuoja	San	Top	San	Top
Valmistusmaa	Kiina	Kiina	USA	Kiina
Toimintapeleissä	★	★	†††	†††
Lentosimuissa	★	††	★	†
Autopeleissä	†	††	†	★
Yleisarvosana	30	40	52	55
Hinta/laatu	20	30	13	15
Kommentit	Hukkaa kalibroinnit kesken pelin. Liian lyhyt liitosjohto. Muuten kenties ehkä mahdollisesti jopa ihan ok.	Oli mukana vuonna 1990 (★):	Kehuttiin v. 1991 (★★★★★). Kalibrointisäädinten sijoitus pilaa muuten hyvän kepin. Etusormen tulitusnäppäin viety liian eteen. FlightStick-lisäsäätö.	Melkoista huijauksen makua. Lelukauppatavaraa.

Talasmaa
Kauppinen

Nimi	QuickShot QS-123 Warrior 5	Suncom FX2000	Wico Ergostick	CH Mach I Plus
Hinta	180,–	270,–	350,–	225,–
Maahantuoja	Top	Top/San	Top/San	San
Valmistusmaa	Kiina	Kiina	USA	USA
Toimintapeleissä	†††	†	★★	★
Lentosimuissa	★	† tai ★★	★	†
Autopeleissä	†	††	†	††
Yleisarvosana	68	78	82	62
Hinta/laatu	38	29	23	28
Kommentit	Oli mukana vuonna 1990 (★★★★). Liian löysä liikevastus näin pitkälle kahvalle.	Hyvä muotoilu ja ote, mutta ≠ˇAF®≠:n huono kalibrointi, joka vaeltaa kesken lennon. Maximum Overkill lentää ihan mainiosti. Ohjaimessa FlightStick-lisäsäätö.	Kehuttiin vuonna 1990 (★★★★★). Kaikki ohjelmat eivät tunnu huomaavan koko ohjainta?	Oli mukana vuonna 1991 (★★). Sama runko kuin I:ssä, vain tikku on muuttunut hieman, ja jalusta hukannut toisen nappulan.

tarttuvat kiinni, mutta luistavat kuin öljyssä. Parin käyttökerran jälkeen imukupit vielä väsyvät. Ne eivät enää luista vaan irtoavat. Joka kerta, kun lentokoneen nokkaa yrittää nostaa ylös tai formulaa jarruttaa, ohjain nousee pöydästä irti.

Sen sijaan Virtual Pilot yksinkertaisesti ruuvataan pöydän kulmaan kiinni! Kerrankin ohjain, joka pysyy paikallaan rajuissakin ohjausliikkeissä. Virtual Pilot onkin paras auto-ohjain, jota olen konsaan kohdannut. Suosittelen lämpimästi kaikille formulapelien ystäville. Kovin paksuun pöytään (yli 4 cm) sitä ei valitettavasti saa pultattua.

Virtual Pilot kiinnittyy paikalleen vaakatasoon, vaikka Aviator 5:n hieman viisto asento olisi mukavampi. Viistossa asennossa Virtual Pilotin läpi tunkeva ohjaimen varsi törmäisi kuitenkin pöytään, ja vaatii nytkin rutkasti tilaa ohjaimen taakse. Kaiken kaikkiaan Virtual Pilot vie pöydän reunalta liki 30 senttiä syvän alueen. Miksei ohjainta ole voitu suunnitella siten, että varsi työntyisi vinosti pöydän alle?

Rumaksi lopuksi Aviator 5 on muotoiltu näyttämään hyvältä mainoksissa, mutta tuntumaan huonolta käytössä. Tulitusnäppäimet on sijoitettu minne sattuu, ja käsiä on pakko puristaa, jotta ne pysyisivät kiinni kahvojen liukkaalla pinnalla. Ohjaimeen tyylikkäästi muotoillut reiät eivät auta kuin kenties lonkeroiden kannattelussa. Virtual Pilot -ohjaimessa on karhennuksen lisäksi sentään pienet nojat, joilla käsiä voi lepuuttaa. Ne saisivat vain olla hieman isommat, sillä Cessnallakin on mahdollista tempaista sen verran g:tä, että kädet eivät tahdo pysyä ohjaimissa.

Niin Aviator 5:ssä kuin Virtual Pilotissakin on tehty se pikku virhe, että tulituspainike ykkönen on sijoitettu vasemmalle kädelle. Näin oikeakätisenä tahdon kuitenkin laukaista aseeni oikean käden peukalolla. Tarvittaisiin vain yksi valintakytkin, jolla valita tulitusnäppäinten järjestys, niin ohjaimet sopisivat kaikille kätisyyteen tai makuasioihin katsomatta.

FlightStick-kaasukahva

CH:n suunnittelijat keksivät aikoinaan lisätä FlightStick-ohjaimeensa yhden ylimääräisen säätimen, jota esimerkiksi Flight Simulator II käyttää kaasukahvana. Myös muutama muu peli osaa hyödyntää sitä, ja vertailuun otettiin testipeliksi Maximum Overkill juuri tämän lisäsäätimen testaamiseksi. Säädin määrittää pelissä helikopterin lentokorkeuden, josta riippuu, miten hyvin kopteri näkyy vihollisen tulenosoitustutkissa.

Kolmesta testiin osallistunesta ohjaimesta eli Virtual Pilotista, FX2000:sta ja Flight Stickistä itsestään löytyi tällainen ylimääräinen säädin. Parhaiten se on toteutettu Virtual Pilotissa, jossa säätimen liikealue on niin laaja, että sen pystyy asettamaan tarkasti. Säädin on myös muotoiltu hyvin, ja sen asento kertoo, missä tilassa säätö on. Lisäksi Virtual Pilotin säädin on niin tarkka, että korkeuden pystyy asettamaan jalan tarkkuudella.

Myös FX2000:n lisäsäädin on sijoitettu hyvin eli se osuu ohjainta kädessä pidettäessä juuri peukalon kohdalle. Säädin ei ole aivan yhtä täsmällinen kuin Virtual Pilotissa, mutta riittävä Maximum Overkillin tarpeisiin. Rullan asennosta ei voi päätellä säätimen tilaa, vaan se on arvioitava pelin tapahtumista. Selvästi naksahtava säätimen kytkeytyminen pois käytöstä on hyvä ratkaisu.

Koko lisäsäädinajatuksen kantaisä eli FlightStick käyttää säädintään kaikkein huonoimmin. Lentokorkeus säätyy joko liian matalaksi tai korkeaksi ja lopputuloksena on joko rysähtäminen vuoren seinään tai kuuro ohjuksia. Säätörullan ratina tuo tosin mieleen pienkoneen trimmerin, mutta kaasuvivustahan tässä pitäisi olla kysymys.

Kolmen kovan kärki

Padit ja kahvamysteerit ovat toki ihan kivoja ideoita, mutta vanha kunnon perustikku on sentään jotain. Sääli vain, että lähes kaikissa PC:n koko käden ohjaimissa on jotain sanomista: FX2000:n ja FlightStickin kalibrointisäätimet, M-5:n klonksuminen ja muutaman muun yleinen avuttomuus.

Vaan yksi on ylitse muiden... **Advanced Gravis**. On pakko tunnustaa, että vaikka nämä testiin osallistuneet ohjaimet ovat olleet käytettävissä toista kuukautta, Gravis on ollut ruuveilla kiinni testikoneen peliohjainliittimessä lähes koko tämän ajan. Pelinautintoaan ei ole halunnut häiritä millään muulla kuin parhaaksi kokemallaan ohjaimella. Ja yleensä se on ollut nimenomaan Gravis. Lisäksi markkinoilta ei näy löytyvän keskinkertaisia tai melko hyviä ohjaimia, vaan pari kolme hyvää ja liuta huonoja.

Kanadalainen työn jälki on erinomaista. Gravisista puuttuu täysin se lelun tuntu, joka vaivaa useimpia vertailuun osallistuneista ohjaimista. Lisäksi Advanced Gravisia suunniteltaessa on myös ajateltu, mikä on kilpailijoista päätellen harvinaista herkkua. Osa ratkaisuista on todella omaperäisiä mutta sitäkin toimivampia. Esimerkiksi Gravisin säädettävä liikevastus on ainoa vastuksensäätösysteemi, jonka olen tähän ikään nähnyt todella toimivan. Ohjain on myös hyvin ergonominen. Vain peukalo tuppaa puutumaan hieman väärin sijoitetun kahvan tulituspainikkeen vuoksi. Lisää kehuja voi etsiä viime Pelit-lehdestä, jossa Advanced Gravisin Atari-versio korjasi potin.

Toimintapeleissä vastaava valinta kohdistuu toiseen Gravisin tuotteeseen eli **PC GamePadiin**. Näemmä viime Pelit-lehdessä haukkumieni ohjauslevyjen kaameus ei johtunutkaan ohjauslevyn toimintaperiaatteesta vaan QuickShotin toteutuksesta.

Autopeleissä ja Flight Simulator II:ssa ei valinnanvaraa pahemmin ole eli se on joko Virtual Pilot... Parempaa ohjainta tähän tarkoitukseen on oikeastaan vaikea kuvitella. Vain kaasupoljin puuttuu.

CH Mach II	CH Mach III	CH Mach I
250,–	295,–	195,–
San	San	San
USA	USA	USA
★	★	★
††	††	†
††	††	††
58	60	60
23	20	31
Oli mukana vuonna 1991 (★★★). Hyötykäyttöön.	Oli mukana vuonna 1991 (★★★). Sama runko kuin II:ssa, vain tikku on hieman muuttunut. Liikevastuksen ja herkkyyden jakauma nurinkurinen. Lonksuu.	Oli mukana vuonna 1991 (★★★). Perinteinen ratkaisu.

CH Virtual Pilot	Advanced Gravis	Gravis PC Gamepad
695,–	375,– */ 360,–	220,–
San	Top/San	Top/San
USA	Kanada	Kanada
†††	★	★★★
★★(★)	★★★	†††
★★★	★	†††
94	96	92
14	26	42
Kaasuvipu. Se parempi auto-ohjain. Suositellaan myös siviili-ilmailu-simulaatioihin ja Maximum Overkilliin. FlightStick-lisäsäätö.	Kärjessä vuonna 1990 (★★★★★). Kärjessä vuonna 1993. *Läpinäkyvä	Nippu kauniita ideoita. Ohjainta voidaan esimerkiksi pitää kädessä kummin päin tahansa.

Tuija

Nnirvi

J.J.J.







KINARA

KINARA OY / POSTIMYYNTI
PL 67 00381 HELSINKI

90-5061420

Soita jo eilen!

Avoinna Ma - Pe 08.00 - 20.00

Kaikkiin hintoihin sisältyy LVV. Toimituksiin lisätään postituskulut. Pidätämme oikeuden hinnanmuutoksiin.

Fusion CD 16 Pack 5490.-

- Pro Audio Spectrum 16, SONY 31A CD-ROM asema ja Labtec CS-550 kaiuttimet. Ohjelmistossa mm. Comptonin Family Encyclopedia, Wing Commander 2 + kaikki lisälevyt. , Ultima Underworld jne...

Pro 16 Multimedia System KYSY!

- Ehdotonta huippulaatua ominaisuuksiltaan. Paketissa NEC tuplanopeus CD-ROM ja Pro Audio Spectrum 16. Ohjelmistopaketissa mm. Lotus Multimedia 1-2-3 ja tietysti Compton sekä muuta.

Gravis Ultrasound	1350.-
Thunderboard	790.-
Thunderboard for Windows	KYSY!
Pro Audio Spectrum 16	KYSY!
Audioport	1295.-
Thunder & Lightning	2195.-
- Thunderboard ja 24bit SVGA samassa.	
Midi Mate	395.-
Midi Mate/Trax	700.-
-Midikaapelit ja TRAX MIDI Studio ProAudioSpectrumiin.	
PAS Developer Toolkit Plus & 16	595.-

AMIGA 500 Action Replay MK III	545.-
AMIGA 2000 Action Replay MK III	695.-
C64 Action Replay MK VI	399.-
SuperNES Action Replay	445.-
SuperNES Universal Converter	199.-
- Tämän avulla voit pelata lähes kaikkia Yhdysvaltalaista mallia olevia SuperNES pelejä omassa Suomalaisessa SuperNintendossasi.	

AMIGA Free Wheel (digital)	295.-
AMIGA Free Wheel (analog)	375.-

SEGA MASTER SYSTEM	295.-
A500, A500+ lisämuisti 512kb	245.-
A500 lisämuisti 2mb	895.-
Amiga lisälevyasema	450.-

SCANNERIT

PC Genius B105GX grayscale	1750.-
PC Genius C105 256 color	3250.-
AMIGA Handy Scanner 400dpi	995.-

AMIGA DE LUXE PAINT 4.1 piirrosohjelma	695.-
AMIGA MINI OFFICE	495.-

Supra Modem 14400 2995.-

Nyt luotettavaa Supra laatua oleva modeemi edullisesti. 5 vuoden takuu. Sisältää V.21, V.22, V.23, V.22BIS, V.32, V.32BIS -protokollat, MNP 5, V.42BIS -tiedonpakkaukset ja MNP 2 -4, V.42 -virheenkorjaukset. Suprassa on myös lähettävä ja vastaanottava telefax.

AMIGA/C64/ST PELIOHJAIMET

Black Cruiser	99.-
Competition Pro 5000 Black	149.-
Competition Pro 5000 Mini	179.-
Quickjoy SV-119 Junior	55.-
Quickjoy SV-121 Turbo 1	69.-
Quickjoy SV-123 Supercharger	89.-
Quickjoy SV-124 Turbo 2	79.-
Quickjoy SV-125	159.-
Quickjoy SV-126 Jetfighter	139.-
Quickjoy SV-127 Topstar	169.-
Zipstick	149.-

PC PELIOHJAIMET

CH-FlightStick	390.-
Mach I	190.-
Mach I Plus	230.-
Mach II	250.-
Mach III	290.-
Quickjoy SV-202	139.-

PC HIIRET

Speedmouse Logic 3	149.-
Comtec Colour Mouse	169.-
Neos MN-50E	249.-
ProMouse	475.-
- 20-5000 DPI, tärkeimmät näppäimet yhdistettynä hiireen!	
Rollermouse Serial	575.-
Rollermouse PS/2	575.-
Thumbelina - minitrackball kannettaviin	495.-

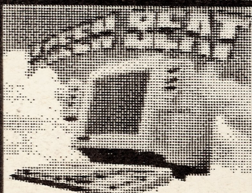
PC PELIPORTIT

CH-Automatic Game Card III	280.-
Game Card SV-210	139.-

AMIGA SPEEDMOUSE LOGIC 3	139.-
AMIGA COMTEC COLOR MOUSE	159.-

VG-3300 vga 256kb näytönohjain	345.-
- VGA, EGA, CGA, MDA ja Hercules samassa kortissa.	

Transes - Suomi-Englanti-Suomi sanakirja		299.-
MikroPuhe 2.1	Win 1390.-	DOS 2190.-
- paras suomenkielinen puhesyntetisaattori		

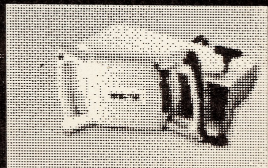


Virtual Pilot 690.-

- FlightStickin valmistajan ajo ja lentosimulaattoreihin tarkoitettu PC tikku.

ScreenBeat - kaiuttimet 199.-

- Edulliset kaiuttimet äänikorttiisi.



KINARA

90-5061420

KINARA OY / POSTIMYYNTI
PL 67 00381 HELSINKI

Avoinna Ma - Pe 09.00 - 20.00

PELIT	Amiga	PC
A.A War in the Skies		325.-
A-Train		295.-
Aces of the Pacific		295.-
AMOS Easy	275.-	
AMOS Professional	495.-	
Aquatic Games	185.-	
Ashes of Empire	235.-	235.-
ATAC		325.-
B-17 Flying Fortress	275.-	325.-
Bane of the Cosmic Force	275.-	275.-
BAT 2	275.-	295.-
Battlechess 4000		295.-
Beast III	235.-	
Bills Tomato Game	235.-	
Birds of Prey	265.-	295.-
Black Crypt	185.-	
California Games 2	185.-	
Captive	185.-	265.-
Car & Driver		295.-
Carrier Strike		275.-
Carriers at War		275.-
Castles 2		265.-
Chessmaster 3000		265.-
Civilization	275.-	295.-
Combat Air Patrol	265.-	
Conflict - Korea	245.-	245.-
Conquest of the Longbow		295.-
Cool World	185.-	
Crisis in the Kremlin		235.-
Crusaders of the Dark Savant		325.-
Daemonsgate	265.-	295.-
Dagger of the Amon RA		295.-
Dark Queen of Krynn	275.-	275.-
Darklands		345.-
Darkseed		295.-
Daughter of Serpents		275.-
David Leadbetters Golf		325.-
Dream Team kokoelma	235.-	265.-
Dungeon Master		275.-
Dungeon Master & Chaos S.B.	225.-	
Dynablaster	185.-	
Epic	225.-	265.-
Eye of the Beholder 2	245.-	245.-
F-117A Nighthawk		295.-
F-15 Strike Eagle III		295.-
Falcon 3.0		325.-
Falcon 3.0 Mission Disk 1		185.-
Fire and Ice	195.-	
Formula 1 Grand Prix	275.-	295.-
Gateway		275.-
Global Conquest		235.-
Grandmaster Chess		265.-
Great Naval Battles		295.-
Great Naval Battles lisälevy		185.-
Gunship 2000	259.-	295.-
Gunship 2000 Scenary Disk 1		185.-
Harrier Jump Jet		325.-
Humans	235.-	235.-
Indy 4 Fate of Atlantis Action	195.-	245.-
Indy 4 Fate of Atlantis Adv.	245.-	275.-
Island of Dr. Brain		295.-
John Madden Football 2		235.-
King's Quest 6		295.-
Larry 5	265.-	295.-
Laser Squad		275.-
Legacy		325.-
Legend of Kyrandia	265.-	265.-
Legend of Valour		295.-
Lethal Weapon	195.-	245.-
Links	275.-	

PELIT	Amiga	PC
Links PRO 386		345.-
Lord of the Rings 2		235.-
Lotus III -The Final Challenge	185.-	
M-1 Tank Platoon	265.-	295.-
Manager	245.-	245.-
Mantis		235.-
Maximum Overkill		325.-
Might & Magic - Clouds of Xeen	365.-	
Monkey Island 2	235.-	265.-
Nigel Mansell's World G.P.	185.-	
No Greater Glory		265.-
Parasol Stars	185.-	
Patriot		265.-
Perfect General	265.-	295.-
Police Quest 3	265.-	295.-
Populous 2	195.-	295.-
Pro Tennis Tour 2		195.-
Prophecy of Shadow	235.-	235.-
Putty	185.-	
Railroad Tycoon	265.-	295.-
Rampart		245.-
Reach for the Skies		295.-
Realms	235.-	185.-
Red Baron		295.-
Red Baron Mission Disk vol 1		185.-
Rex Nebular		325.-
Risky Woods	185.-	235.-
Robocop 3		245.-
Rome	235.-	265.-
Quest for Glory III		295.-
Secret Weapons of Lutwaffe		295.-
Secret W / HE-162 lisälevy		175.-
Secret W / DO-335 lisälevy		175.-
Secret W / P-38 lisälevy		175.-
Secret W / P-80 lisälevy		175.-
Sensible Soccer	185.-	
Sherlock Holmes		295.-
Shuttle	195.-	
Siege		235.-
Silent Service 2	255.-	285.-
Sim Earth	265.-	
Space Crusade	185.-	
Space Quest 4	265.-	295.-
Special Forces	255.-	295.-
Star Control II		285.-
Star Legions		265.-
Street Fighter 2	225.-	265.-
Summer Challenge		265.-
Task Force 1942		325.-
Ultima 7		295.-
Ultima Trilogy 2		295.-
Ultima Underworld		295-
Ultima Underworld 2		325.-
Ultra Bots		295.-
V for Victory		265.-
V for Victory 2		265.-
Waxworks	265.-	265.-
Wayne Gretzky Hockey 2	185.-	235.-
Willy Beamish	265.-	295.-
Wing Commander	265.-	
Wing Commander De Luxe Ed.		295.-
Wing Commander 2		295.-
Wing C 2 / Special Operations 1	175.-	
Wing C 2 / Special Operations 2	175.-	
Wing C 2 / Speech Disk		175.-
Wizkid	185.-	235.-
Wordtris		265.-
X-Wing		275.-
Zool	185.-	
Zyconix	165.-	185.-

TARJOUSPELIT	Amiga	PC
Air Combat Aces kokoelma		150.-
Air Sea Supremacy kokoelma		150.-
Alpha Waves		50.-
ATF 2	50.-	
Bard's Tale 3	95.-	95.-
B.A.T	95.-	
Battlechess	79.-	79.-
Battle Isle	150.-	
Bitmap Brothers vol1 kokoelma	150.-	
Bloodwych		150.-
Budokan		95.-
Centurion	95.-	95.-
Chuck Yeager's 2.0	95.-	95.-
Conan the Cimmerian		150.-
D/Generation		150.-
Dames Simulator (Tammipeli)		50.-
Devious Designs	50.-	
Drakkhen		120.-
Dune	175.-	195.-
Eco	50.-	
European Space Simulator		79.-
F-16 Combat Pilot (Herc/CGA)		120.-
Ferrari F-1		79.-
Fighter Command		120.-
Final Blow	79.-	
Final Countdown	50.-	
Flood	95.-	
Globulus	50.-	
Immortal	79.-	
Imperium	95.-	95.-
Jetsons	95.-	95.-
Light Corridor		50.-
Loopz	50.-	
Magic Fly	50.-	
Mighty Bomb Jack	50.-	
Mike Ditka Ultimate Football		120.-
Mixed Up Faery Tales		195.-
Monty Python's Flying Circus	79.-	
Motörhead	120.-	
Mystical	95.-	
Myth	120.-	
Nightshift	99.-	99.-
No Exit	50.-	
Nuclear War	150.-	
Oops Up	50.-	
Operation Spruance	150.-	
PGA Tour Golf		79.-
Populous		79.-
Powerdrome		79.-
Powermonger		195.-
Quest and Glory kokoelma		150.-
Race Drivin'	99.-	
RBI Two Basketball		50.-
Renaissance	50.-	
Rodland	79.-	
Samurai	150.-	150.-
Simcity Terrain Editor lisälevy	49.-	
Skidoo	50.-	
Stormovik SU-25		59.-
Stun Runner	79.-	
Swiv	79.-	
Terminator 2		95.-
Thunderhawk	120.-	
Time and Magik	50.-	
Tintin / Op. Neptune / Bobo	95.-	
Tintin / Teenage Queen / Bobo		95.-
Tornak the Warrior	79.-	
Tournament Golf	50.-	
Ultima 6		195.-
Vengeance of Excalibut		150.-

AMIGA Gunship 2000 259.-
AMIGA Lemmings 2 225.-
AMIGA Zool 185.-
PC Mantis 235.-
PC Lemmings 2 The Tribes 285.-
PC X-Wing 275.-

MEILTÄ MYÖS PC CD-ROM, MAC, ST, C64 JA SEGA -PELIT

ARS172

Amiga 1200 on täällä!

Lehden painoon mennessä tuli tietoja, joiden mukaan Amiga 1200:n maihinnousun Suomeen olisi pitänyt tapahtua maaliskuun alussa. Pelit-lehti testaa uuden huippu-Amigan huhtikuun lehdessä! (Peukut pystyyn!)

Eye of Beholder III: Assault on Myth Drannor



Silmäpallojen viimeinen taistelu

SSI:n EOB-sarja jatkuu kuin jatkuukin, vaikka Westwoodin loikattua Virginille oli EOB-sarjan tulevaisuus epäselvää. SSI teki EOB 3:n täysin omin voimin, ilman ulkopuolisia ohjelmoijia.

EOB 3 tapahtuu Myth Drannorin kaupungissa, Forgotten Realmsin maailmassa. Pelin päätavoitteena on hommata tärkeä artifakti pahan lichin kourista parempaan talteen. Matkalla seikkailijaporukka tapaa useita rotuja, joista osasta voi tällä kertaa tulla ystävällisiäkin (saurialit, were-tigerit, spritet).

Grafiikka on parantunut hurjasti ja samoin kontrollisysteemi. Mukana on EOB 2:sta kolme kertaa enemmän elokuvamaisia välianimaatioita ja 50 prosenttia enemmän tutkittavaa. Ääniraitaan taasen kuuluu 70 erilaista ääniefektiä.

Huhtikuussa ilmestyvä EOB 3 on sarjan viimeinen.

Lisää Captivea

Maan mainion Captiven jatko tulossa. Tony Crowtherin mielikuvituksekkaasti nimeämä Captive 2 sijoittuu tulevaisuuden kaupunkeihin. Joka kaupungissa on yhdeksän osaa, joissa on yli 1 000 rakennusta, ja kaupunkeja on 4 096. Ei ihan yhden viikolopun peli siis...





Flashback!

Tiedemies **Conrad B. Hart** kehittää vuonna 2142 koneen, jolla hän pystyy analysoimaan muun muassa ihmisten molekyylirakennetta. Koneensa avulla hän saa selville, että eräät varsin vaikutusvaltaiset henkilöt ovatkin itse asiassa avaruusolioita. Tieto leviää, Conrad kidnapataan ja hän herää olioiden kotiplaneetalla muistinsa menettäneenä. Conrad tutkiessa ympäristöään hän muistinsa palautuu pikku hiljaa ja lopulta hän saa pilattua olioiden juonen tuhota maapallo.

Another Worldin ranskalainen tekijä **Delphine Software** heittää kehiin Flashbackin U.S. Goldin kautta. Peli käyttää samaa tekniikkaa kuin esimerkiksi Disneyn Kaunotar ja Hirviö, eli rotoscoping-tekniikkaa, jossa näyttelijä kuvataan tekemässä liikkeitä, digitoidaan koneeseen ja voila! päähenkilö liikkuu kuin piirretyssä elokuvassa. Conrad osaa siis juosta, hyppiä, kieriä, riippua kallioissa sormenpäidensä avulla, törmätä seiniin jne. Maisemat ovat elokuvamaista polygonigrafiikkaa.

Pelaamista riittää kolmessa maailmassa noin 50–100 tunnin ajaksi. Seikkailu on tulossa kevään mittaan.

Pikku pirulainen

Atlantiksen löytämisestä haaveileva hajamielinen Morris Axel-Ansell Dopolopagus, kavereille Mad Mo, eksyy eräänä päivänä puutarhaansa. Etsiessään epätoivoisesti tietä ulos hän tulee kääntäneeksi kiven, jossa hieroglyfeillä ilmoitetaan, että tie Alamaailman kadonneeseen kaupunkiin on hänen kellarissaan. Matkalla Terratikseen hän ottaa huikat pienestä lähteestä ja huomaa kauhukseen muuttuvansa pieneksi pirulaiseksi.

Litil Divil on Gremlinin toimintaseikkailu, jossa entinen Mad Mo yrittää epätoivoisesti päästä alkuperäiseen olomuotoonsa. Alamaailma koostuu viidestä tasosta, joissa jokaisessa on kymmenisen ongelmahuonetta, joita yhdistävät tunnelit. Joka kulmassa vaanii muita pikku pirulaisia, mutta onneksi Litil Divil löytää ruokaa, soihtuja ja jopa siivet itselleen.

Gremlinin kolmen vuoden työn tulos ilmestyy huhtikuussa PC:lle ja Amigalle.



Veils of Darkness
Isometristä kauhua

The Summoningin tekijä **Event Horizon** jatkaa isometristä seikkailua. Tällä kertaa tosin ei tapella luolastossa fantasiamömmöjä vastaan, vaan siirrytään 1930-luvulle kauhun maailmaan.

Vuonna 1930 Transylvanian vuorille tömähtää lentokone. Koneen ohjaaja on autuaan tietämätön siitä, että törmäyksen aiheutti vampyyri nimeltä Kairn. Kairn on vuosien ajan imenyt itseensä elinvoimaa läheisen kylän asukkaista. Kyläläiset pelastivat sinut, nyt on sinun vuorosi pelastaa heidät vampyyriltä.

Veilsin kontrollisysteemi on pääpiirteittään samanlainen kuin The Summoningissa ja tekijäporukka onkin sama, maagisilta käsimerkeiltä onneksi vältyttäneen.

Kiusaa piraateille

Huhujen mukaan Accoladen pojat lähettivät piraattimarkkinoille useita eri versioita **Star Control 2:n** ennakkoversiosta, joka lukkiutui jossain vaiheessa peliä ja jopa joskus tuhosi tallennetut tilanteet. Hommassa huvittavinta on se, että jopa viiden "toimivan" version jälkeen useat piraatit kypsyivät tilanteeseen ja painuivat ostamaan itselleen pelin alkuperäiskopion, joka tällä välin oli jo ehtinyt kauppoihin.

Näin jälkeenpäin ajatellen Accoladen temppu oli kylläkin röyhkeä, mutta toimiva. Jos muut ohjelmistotalot omaksuvat saman käytännön se ainakin hidastaa kaupallisten ohjelmistojen leviämistä. Hyvin harva viitsii imeskellä "nyt taatusti toimivaa versiota" viittä kertaa.





Voiko 2 miljoonaa ihmistä olla väärässä?

U.S. Gold on ostanut Euroopan ei-saksankielisen alueen oikeudet saksalaisen Attic Entertainment Software and Fantasy Productionsin roolipeliin **Realms of Arkania**. Yhdysvaltojen ja Kanadan levityksestä vastaa Sir-Tech.

Sarjan ensimmäinen peli on **Blade of Destiny**, joka tapahtuu Arkanian maan pohjoisosassa Thorwalissa. Arkania ei ole mikään hauska Disneyland, vaan keskiaikainen maailma, missä myytit ovat totta ja magiaa todella on.

Thorwalissa asustavat pelottomat merenkulkijat eli arkanialaiset viikingit. Nämä orcit ovat uhittelemassa sodalla, ja pelaajan tehtävänä onkin johtaa joukko seikkailijoita Thorwaliin etsimään Kohtalon miekkaa ja lopulta tappaa orc-pomo sodan lopettamiseksi.

AD&D-tyyppisillä säännöillä pelaava Realms of Arkania -sarja on Saksassa myynyt jo yli kaksi miljoonaa kappaletta. Voivatko saksalaiset olla väärässä? Se selviää huhtikuussa.



Trekkiet tappoivat Trekin

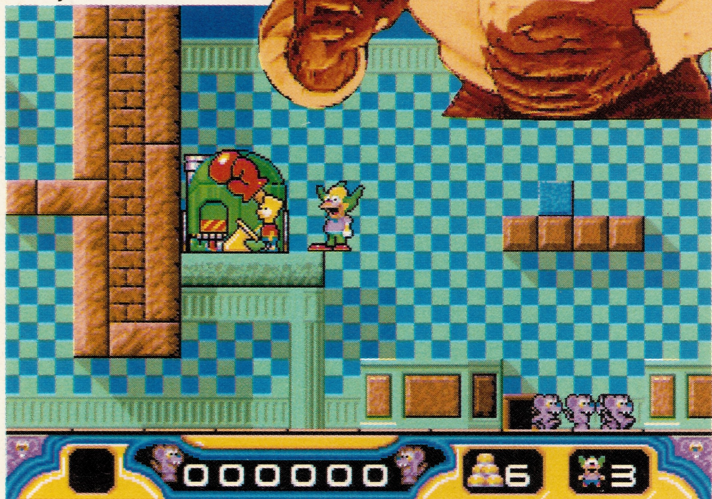
Kolmos-TV:n ollessa juuri horjumassa päätöksessään lopettaa Star Trek – The Next Generation kävi niin, että päättävien elimien kotinumerot levisivät yleiseen tietoisuuteen ja he saivat "nauttia" yöllisistä uhkailusoitoista, minkä ansiosta Next Generationia ei tulla enää näkemään. Kiitoksia pkeleesti. Toivomme, että syyllisillä on tarpeeksi moraalista ryhtiä pyytää anteeksi, jospa se auttaisi jotain.**

Mikä Tsunami?

Accolade on solminut levityssopimuksen Tsunami Median kanssa. Firman nimi on tuntematon, mutta tarjonta hyvin mielenkiintoista. Jo ilmestyneiden Ringworldin ja Wacky Funstersien lisäksi Tsunamilta on tulossa **Blue Force: The Next of Kin, Jim "Police Quest" Wallsin** poliisiseikkailu ja **Protostar: War on the Frontier**, avaruusseikkailu.



PELI UUTISET



Oceanin Universal Monsters tulossa pian.

Tuttu Nintendosta: Krusty's Fun House.

Opetuspeli pannassa

Kalifornian korkein oikeus on päättänyt jatkaa **Wizards**-opetuspelin käyttökieltoa Milpitasin koulupiirissä. Pelin käyttö oikeinkirjoituksen opattamiseen kiellettiin ensimmäisen kerran vuonna 1990, kun oppilaiden vanhemmat valittivat sen kannustavan lapsia Saatanan palvontaan.

Opettajat ovat vastustaneet kieltoa, koska se loukkaa heidän oikeuttaan valita käyttämänsä opetusmateriaali. Lisäksi uskonnollisin perustein annettu kielto rikkoo heidän mielestään lakia, joka kieltää koululaitosta suosimasta mitään uskontokuntaa (tässä tapauksessa fundamentalisteja).

Wizards on opetuspeli, joka käyttää fantasiaroolipelin keinoja englannin kielen oikeinkirjoituksen opettamiseen. Oikein ratkaistujen tehtävien myötä pelaaja etenee pelilaudalla, jolta löytyy sellaisia tuttuja hahmoja kuin velhoja ja lohikäärmeitä. Fundamentalistikristittyjen mielestä nämä ovat satanistisia symboleja, jotka voivat saastuttaa pelaajiensa sielun.

Lyhyesti

- Humans jatkuu 80 uudella tehtävällä. The Human Race – the Jurassic Levels on kuulemma entistäkin haasteellisempi.
- Legendaarisen PD-pelin NetHackin uusi versio 3.1 on valmis. Amigisti/STsti/PCsti, tarkkaile purkkeja.
- Elite II on siirtynyt huhtikuuhun. Pelit-lehti epäilee vahvasti, että syy olisi pelin virittäminen Amiga 1200:lle.
- Zoolista tulee kolikkopeliversio. Bell-Fruit-niminen yritys tuo pelin markkinoille ensi kesänä.
- SSI:ltä ilmestyy kevään mittaan AD&D Unlimited Adventures: Construction Kit, jolla saa tehtyä ihan omat roolipelinsä.

Alien 3 Acclaimilta Amigalle.

Miten toimitus äänesti

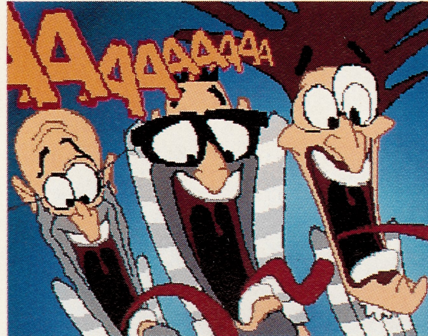
Lehdestä 1/93 oli jäänyt lyhyt, mutta tärkeä lause pois. Vuoden Peli -äänestyksessä toimitus ja vakituinen avustajakunta valitsi pelit suljetulla lippuäänestyksellä. Ja voittajiksihan tulivat PC: Star Control 2 ja Amiga: Wizkid.

PELIT UUTISET

EDITORIAL PRESS
1993 WINTER CES
TUIJA LINDEN
PELIT MAGAZINE
HELSINKI, FINLAND

CES, Las Vegas
Aavikkomyrskyn aikaan

•• Keskellä laajaa autiomaata sijaitsee mafian 1940-luvulla perustama Las Vegasin kaupunki, jonka Convention Centerissä pidettiin vuotuiset CES-messut tammikuun alussa. Winter Consumer Electronics Show keskittyy autostereoiden, teräväpiirtotelevisioiden, faksien ja hauskojen pikku hilavitkuttimien lisäksi myös peleihin, joskin konsolivyörytyksessä tietokonepelit jäivät puristuksiin.



Monen hehtaarihallin kokoisessa messukeskuksessa pelit olivat saaneet ikioman hallinsa kaikkien muiden rakennusten takaa, minkä lisäksi Nintendolla oli vielä omakin hallinsa. Sega sen sijaan tyytyi syömään kolmanneksen tietokonepeleiltä. Amiga-pelejä näkyi huomattavan vähän, mikä johtuu siitä, että Yhdysvaltain pelimyynnistä 90 prosenttia on PC:lle ja Amiga pyörii Macin kanssa 5 prosentissa. Amiga-versiot tehdäänkin juuri Euroopan markkinoita varten, joilla Amiga on voimissaan.

Vähän uutta

CES-messujen luonne eroaa paljon Lontoon ECTS-messuista. Kun ECTS perinteisesti keskittyy esittelemään uusia, usein vielä erittäin keskeneräisiä tuotteita, CES esitteli pääasiassa jo ilmestyneitä (ja meilläkin arvosteltuja), tai kuukauden sisällä ilmestyviä pelejä. Tottakai tietoa tulevistakin sai, jos osasi kysyä.

Uusiin ennennäkemättömiin julkaisuihin kuului **Eye of Beholder III**, joka on nyt kokonaisuudessaan SSI:n omaa käsialaa. Pelin ohjelmarunko eli enginehän on Westwoodin tekemä, mutta kun Westwood hyppäsi Virginille, EOB jäi SSI:n huoleksi. Ohjelmarunkoa ei paljon ole muuteltu, grafiikkaa on paranneltu ja juoni on tietysti uusi. Hyvältä (mutta ah niin tutulta) näyttää. Ja tutulta näyttää myös New World Computingin **Might and Magic: Darkside of Xeen**, jonka voi yhdistää Clouds of Xeeniin. Tällöin pelien välillä voi pomppia ja bonuksena tulee uusi, iso loppupeli.

LucasArts taas esitteli odotettua Maniac Mansion kakkosta. Hyvin sarjakuvamaisesti toteutetussa **Day of the Tentaclessa** pelaaja saa käyttöönsä kolme hahmoa ja hänen pitää pelastaa maailma Tohtori Fredin mutantoituneilta lemmikkilonkeroilta. Peliä ovat tekemässä Monkey Islandeista tutut Tim Schafer ja Dave Grossman, ja siihen on muuten kätketty koko vanha Maniac Mansion kokonaisuudessaan! Upean **X-Wingin** odotimme arvostelevamme jo tässä numerossa, mutta eipä tuo tullut.

Hyviä Empiren korvikkeita on jo nähty, mutta eiköhän tuleva **Empire Deluxe** näytä niille taivaan merkit. Tosin edes ohjelmoijat **Bob Rakosky** ja **Mark Lewis Baldwin** eivät suostuneet kertomaan koska. Peli käyttää 256-väristä grafiikkaa, siinä on sisään rakennettu skenaarioeditori ja mikä parasta, mukana voi olla jopa kuusi pelaajaa yhtä aikaa. Varmasti hitti verkoissa.

Beam us up!

Interplay ei teekään datadiskejä **Star Trek:** The 25th Anniversaryyn, vaan kolme uutta Trek-peliä.

Ensimmäiseksi ilmestyy Anniversaryn CD-versio, johon on saatu vuorosanat lausumaan muun muassa sellaiset nimet kuin William "911" Shatner ja Leonard Nimoy!!! Toinen peli tulee ensi jouluksi ja on samalla ohjelmarungolla tehty kuin Anniversary, mutta kolmas käyttää 3D-grafiikkaa ja on muutenkin kokonaan uuden tyyppinen.

Interplay on myös saanut oikeudet Maxisin **SimCityn CD-versioon**. Wanhaan tuttuun on lisälty sinne tänne digitoituja pätkiä: esimerkiksi jos jengi haluaa lentokentän, näkyy ruudussa pätkä sankasta ihmisjoukosta freewayn varrella liftaamassa. Interplay oli myös varsin innoissaan edustamastaan Alone in the Darkista, joka oli vasta menossa jenkkimarkkinoille. Ranskalaisseikkailu pyöri isolla näytöllä ja keräsi runsaasti katselijoita.

SSI muuten mainostaa Legends of Valouria Underworldin tappajana "Move over, Underworld!". Huvittavasti mainoksessa oleva pelin juoni ei ole myyntiversiossa enää mukana. SSI on ilmeisesti myös koepelannut edustamansa tuotteen, sillä siitä yritettiin olla hiljaa.

Se, mistä SSI lyö rumpua on **Dark Sun: The Shattered Lands**, ja syy siihen on kokonaan uusi 16-bittinen engine. Kaikki edelliset AD&D-pelithän on tehty vuonna 1988 kehitetyllä 8-bittisellä enginellä. Uusi ohjelmarunko mahdollistaa koko ruudun 256-värisen VGA:n, täysin animoidut hahmot, helpon käyttöliittymän ikkunoineen ja paljon muuta. Itse peli sijoittuu autiomaaplaneetalle, jota johtavat velhokuninkaat. Dark Sun on SSI:n mukaan AD&D-maailmana monipuolisin ja nopeiten kasvava.

Epyx on hylännyt tyystin vanhan urheilupelilinjansa ja keskittyy ihan muihin asioihin. "Älä naura, mutta viimeisin suuri hittimme on elektroninen Raamattu, joka myy kuin häkä", tunnusti Epyxin johtaja **John Brazier**. Epyx on myös tehnyt näppärän kotikäyttöön tarkoitetun ohjelman, jolla voi tehdä erilaisia kortteja, esimerkiksi käynti- ja onnittelukortteja.

Cyberdreamsin uusin tulokas CyberRace oli vielä alkutekijöissään. Näytillä oli hyvin Comanche-tyylinen lentelykohtaus, jossa maisema oli erittäin tarkasti kuvattua ja todella kaunista. Muuta valmista oli sitten pakkaus ja **Syd Meadin** suunnittelema avaruuslaivan minikokoinen pienoismalli, joka tulee pakkauksen mukana.

Hankalat diivat

Myös Spectrum Holobyte aikoo kirkastaa trekkieiden tulevaisuuden, sillä heiltä on tulossa tietokoneversio **Star Trek: The Next Generationista**. Holobytellä on Paramountin kanssa viiden vuoden sopimus, joka kattaa kaikki Next Generationissa esiintyneet henkilöt, joten mukaan pääsevät myös Kirk ja McCoy. Peli itse sisältää sekä Enterprisellä lentelyä että seikkailuosuuksia, mikä kuulostaa oudon tutulta...

"Syy, miksi pelin kehittäminen on niin hidasta on siinä, että jokaisella henkilöllä on oikeudet itseensä, eli esimerkiksi Patrick Steward saa päättää, kelpaako meidän kehittämämme Jean-Luc Picard hänelle vai ei. Jos näyttelijällä sattuu olemaan huono päivä, tai hahmo näyttää hänen mielestään liian lihavalta tai sillä on liian iso nenä, hän pistää homman taatusti uusiksi", vaikeroi PR-päällikkö **Tom Byron**, jonka mukaan myös Paramount kontrolloi itse peliä ja sen juonta ja tapahtumia äärimmäisen tarkasti.

Holobyte on saanut tekijäryhmäänsä myös sellaiset kuuluisuudet kuin **Andrew Probert**, joka on suunnitellut alkuperäisen Enterprise-D:n ja **Stephen Goldin**, joka on kirjoittanut yli 30 scifikirjaa, myös Star Trekejä. Näillä näkymin pelin pitäisi ilmestyä vuoden loppupuolella.

Falconin uusi lisälevyke tulee Byronin sanojen mukaan "todennäköisesti nopeammin kuin me itsekään uskomme". Holobyte on ollut tekemässä Mig-29-simua, ja Byron vihjasi, että se saattaakin ilmestyä Falconin lisälevynä. **A-10 Warthog** valitettavasti on vielä aika lailla alkutekijöissään.



Tulisipa Maniac Mansion 2 pian!


Osa Westwoodia eli Brett W. Sperry, Coco ja Louis Castle.


Empiren tekijät White Wolf Productions: Bob Rakosky ja Mark Lewis Baldwin.


Mr MicroProse eli William "Wild Bill" Stealey, joka opetti messuyleisöä pelaamaan World Circuitia. Täällä peli tunnetaan nimellä Formula One Grand Prix.


Jälleen kerran: Lord British.

Lord British ja Ultimat

Masentavia uutisia Originilta: **Privateer** ilmestyy vasta heinäkuussa ja **Strike Commander** maaliskuun lopussa. **Chris Roberts** aloittaa Wing Commander kolmosen tekemisen vasta Striken jälkeen.

Strike Commander oli lauantain paria esitystä lukuunottamatta lukkojen takana **Erin Robertsin** (Chrisin veli) esiteltävänä, sillä Origin haluaa pitää sen nyt visusti omana tietonaan. Pelihän myöhästyi sen takia, että eräs toinen pelifirma varasti siitä sen alkuperäisen idean ja tuuppasi pihalle samantyyppisen pelin (F-15 III), minkä seurauksena Origin joutui aloittamaan alusta. Strike Commanderin suunnittelu ja ohjelmointi ovat tulleet maksamaan jo 1,5 miljoonaa dollaria!

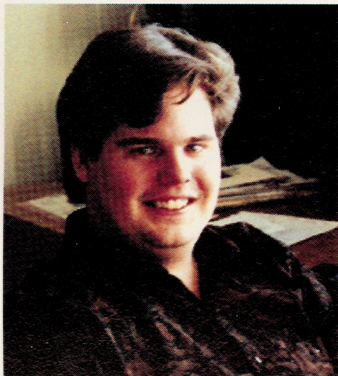
Ja tottakai messuilla oli myös Lord British alias **Richard Garriot**, joka tällä kertaa esitteli Ultima VII osa kakkosta nimeltään **The Serpent Isle** (huhtikuussa), samoin kuin tässä lehdessä arvosteltua Underworld kakkosta.

Lordi kertoi tekevänsä parhaillaan **Ultima VIII:aa**, joka kertoo Avatarin taistelusta Guardiania vastaan, ja siksi pelin koko yleissävy on tumma. "Peli on enemmän minua kuin koskaan. Nyt en enää elä ihan kokonaan fantasiamaailmassa, vaan pelin pohjana on henkilökohtainen filosofiani: Olemme täällä vain kerran ja tarkoituksena on olla onnellinen", Garriot kertoo. Pelin uusi jippo on uudessa, enemmän sivulta kuvatussa perspektiivissä ja suuremmissa hahmoissa. "Yritän lyhentää Ultimoihin käyttämääni 18 kuukauden aikaa, ja lupaan, että VIII ilmestyy jouluksi", Garriot totesi epäilevälle naamalleni.

Ultima IX on viimeinen taistelu, ja siihen Lordi ei aio tapojensa vastaisesti kehittää ihan kokonaan uutta systeemiä, mutta sen sijaan kympin uusi systeemi on jo kehitteillä. Kymppi tullaan linkkaamaan entistäkin tiukemmin Underworldiin ja se käyttää samantyyppistä käyttöjärjestelmää.

Mutta montako niitä Ultimoita oikein tulee?

"Hyvä kysymys. En tiedä. Silloin kun tein ensimmäisen, en voinut kuvitellakaan, että tarina jatkuisi näin pitkään. Se elää kuitenkin nyt omaa elämäänsä ja jatkuu ilman sen suurempia ponnistuksia", Garriot totesi.


Mies vastuussa Kyrandioista: Westwoodin Michael Legg.


Erin, Chrisin veli, Roberts esitteli Strike Commanderia.


Hän elää!

Westwoodin kolme sarjaa

Ainoa pelitalo, joka sijaitsee itse messupaikalla Las Vegasissa on Westwood Studios, jossa kävin tutustumassa heti messujen jälkeisenä päivänä.

Westwoodilta on jo ilmestyneen Dune II:sen lisäksi tulossa muun muassa **Lands of Lore** -holvistoseikkailu ja **Kyrandia 2**. Talo on dumpannut Amigan ja keskittyy tästä lähtien PC:hen ja CD:hen konsoleitakaan unohtamatta, mutta emoyhtiö Virgin tekee edelleen myös Amiga-versioita.

Westwoodhan tuli tunnetuksi Eye of Beholdereiden yhteydessä, mutta kuka tietää, että esimerkiksi jo Epyxin vanhat Summer ja Winter Gamesit ovat nekin Westwoodin käsialaa, samoin kuin AD&D: Hillsfar ja Dragon Strike?

Lands of Lore on EOB-tyyppinen seikkailu, joka ei kuitenkaan enää noudata rajoittavia AD&D-sääntöjä. Varatoimitusjohtaja **Louis Castle** myönsikin hymyillen, että tarkoituksena on lyödä jalat alta SSI:ltä samoihin aikoihin ilmestyvältä EOB III:lta. Grafiikka oli ainakin Westwoodin tyyliin erittäin vaikuttavaa, tammikuussa projektissa työskenteli taiteilijoita peräti 12.

Kyrandia 2:n pääosan esittäjänä toimii alkemisti Zanthia. Juonesta pääohjelmoija **Michael Legg** ei suostunut kertomaan oikeastaan vielä mitään, mutta kirjoittaja Coco totesi sen olevan ainakin rakkaustarina. Paha narri Malcolm pääsee mukaan näillä näkymin vain loppudemossa, ja Brandon vilahtaa mukana vain kuninkaana. Malcolmin paluu nähdään sitten Kyrandian osassa 3.

Dune II aloitti Westwoodin Command & Conquer -sarjan, jota tullaan jatkamaan piakkoin. Dyyni todennäköisesti kuitenkin unohdetaan ja sijoitetaan tapahtumat jonnekin muualle.

Kodin viihdekeskus

CES-messuilla julkistettiin ensimmäinen **3DO** eli koko kodin viihdekeskukseksi tarkoitettu CD, jolla voi pyörittää kaikkea mikä menee CD:lle. Electronic Artsin johtajan **Trip Hawkinsin** esittelemä laite on kenen tahansa luvalla valmistettavissa ja sitä saavat kaikki softatalot tukea maksutta, toisin kuin eräiden toisten "kodin viihdekeskusten" kohdalla. Softataloista jo 80 on lupautunut mukaan, muun muassa Gremlin, Virgin ja Psygnosis. Markkinoille 3DO tulee Jenkeissä syksyllä, Euroopasta ei hajuakaan.

Covox esitteli **VoiceBlaster**-äänikortin, joka sai aikaan hulluja unelmia. VoiceBlaster osaa tunnistaa puhetta, mutta ei ole kieli- vaan äänikohtainen, varsin helposti ohjelmoitava ja nopea.

VoiceBlasteriin sanotaan mikrofonin avulla esimerkiksi "anna dirikka" muutamalla eri äänensävyllä, ja kirjoitetaan se komentoriville ihan oikeana käskynä (dir). Tämän jälkeen DOS antaa automaattisesti dirikan pelkällä karjaisulla. Ja tottakai se sopii peleihin: "Suojat ylös! Ammu! Käänny vasemmalle! Jarruta!" Jestas.

Kaiken kaikkiaan jenkkipelit tekevät edelleen uljasta maihinnousuaan Eurooppaan, onhan jo nyt Pelit-lehdessä arvostelluista peleistä vähintään puolet amerikkalaista alkuperää. Suurista seikkailuista ja simulaattoreista tunnetut jenkkifirmat suuntaavat tietokonepelinsä yhä selvemmin aikuismarkkinoille. Konsolit pitäkööt huolen amerikkalaisista lapsista.

Tappajat pusikoista

HARRIER Jump Jet



HARRIER ASSAULT

Mielenkiintoista. Sekä Microprose UK että Domark työnsivät samaan aikaan markkinoille Harrier-simut, ja kumpikin käytti jopa samaa RAF-tukikohtaa konsulttina. Lopputulokset kuitenkin eroavat kuin yö ja päivä, mutta kumman hyväksi?

Harrier lienee ainoa länsimaalainen VTOL-kone (eli pystysuoraan nouseva ja laskeva). Harrier ei tarvitse kiitorataa lainkaan, mikä tekee siitä ihanteellisen koneen piilotettavaksi lähelle etulinjoja nopeita iskuja suorittamaan.

Rupukone Harrier

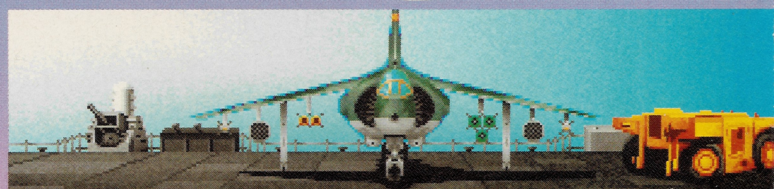
Kun Harrieria koneena vertaa vaikka Falconiin ja Strike Eagleen, tuntuu mittaristo epäselvältä painajaiselta. Se on varmaan tätä kuuluisaa englantilaista ergonomiaa. Harrierista muun muassa puuttuu sekä ilma- että maatutka, mikä on todella outoa. Prosen Harrierin navigointiruusuun on nähtävästi pelattavuuden vuoksi ympätty leikkitutka, josta näkee ohjukset sekä maa- ja ilmamaalit. Vastapainoksi Domarkin Harrierissa on uhkavaroitusjärjestelmä, joka näyttää missä suunnassa sijaitsee lukittunut vihamielinen tutka. Jump Jetissä pikku viesti kertoo, että konetta tutkitaan. Kumpi on totuus vai onko kumpikaan?

Mikäli näihin simuihin on luottamista, niin ilmataistelukoneena Harrier on susi. Jopa Sidewinderien lukitusympyrä on pienenpieni. Manuskassa lyödään rumpua VTOL-ominaisuuksien hyödyntämisestä ilmataistelussa, mutta näin on näreet että hyöty on sekä satunnaista että pientä, varsinkin näiden esitysten tarjoamalla realismitasolla.

Maataistelukoneena Harrier sentää selviää vähän paremmin. Assaultissa aseita on suht'pieni, joskin aivan riittävän kattava valikoima, ja Jump Jetissä taas erilaiset asejärjestelmät pursuavat yli äyräiden. Mielenkiintoisesti kumpikin käyttää laserohjattuja AGM-65E Maverickejä, mutta vain Prosen Harrierissa on koneessa itsessään lasertargetointijärjestelmä, Domark joutuu luottamaan jalkaväen yhteistyöhön.

Jump Jetin ongelmat ovat maalien hakemisessa, se kun on suhteettoman vaikeaa. Lukitus saadaan sojottamalla Harrierin nokkaa kohti haluttua kohdetta, mutta kun nämä ilmestyvät näkyviin vasta aivan liian lähellä. Navigaatiopisteiden lähellä olevat maalit saa sen sijaan lukittua vaikka sadan mailin päästä. Domarkin pelissä maalit sentään näkyvät tarpeeksi kaukaa, vaikka videoavusteinen lukitus puuttuukin. Yötehtäviä varten kummassakin koneessa on sentään infrapunalaitteisto.

Ja sitten itse pelien rakenteeseen, joissa eroja vasta löytyykin.



MK-81 | MK-81/LGB | HYDRA/8 | AGM-65E | E.C.M.
MK-83 | MK-83/LGB | HYDRA/12 | AIM-9M | HARM | LAST
MK-84 | MK-84/LGB | HYDRA/18 | ROCKEYE-20 | FLARE | CLEAR
Weapon weight = 4400 Total weight = 25960



Assaultin koko leluvalikoima.

TACTICAL AMPHIBIOUS WARFARE DATA SYSTEM

TAWADS tarjoaa monipuoliset mahdollisuudet tehtävien määrittelyyn, joskin kankeassa muodossa.



Tungosta USS Tarawan lentokannella Harrier Assaultissa.



Jump Jet kiitää Gouraud-rannikon yläpuolella.

Yxi Lasten Paras Tarawa

Domarkin AV8B Harrier Assault on rakenteeltaan kunnianhimoinen: mukana on kokonainen merijalkaväen taisteluosasto laivoineen, helikoptereineen, LVPT-7-maihinnousualuksineen, tankkeineen ja tietysti 16 Harrieria. Pelaajan tehtävä: torjua Indonesian invaasio Itä-Timorin saarilla.

Domarkin Harrier on simulaattorina jokseenkin parin vuoden takaisia standardeja vastaava, sellaista Su-25 Stormovik -luokkaa. Vihreä verka on pyramideja pullollaan, mutta savuamaan jäävät tuhotut viholliskohteet ovat tyydyttävä tatsi. Siipimiehiä Assault ei tunne, vastapainoksi Harriereita saa yksittäin ilmaan vaikka kaikki kerralla, joskaan minkäänlaiseen yhteistyöhön ne eivät kykene.

Tekijäryhmä Simis on oikonut turhia mutkia, ja mittaristo on turhan karsitun tuntuinen. Domarkin Harrierista ei löydy minkäänlaista ilmatutkaa edes leikkimuodossa, joten ilmataisteluissa saa luottaa silmiinsä ja AWACSin antamiin suuntimiin. Vaan eipä ole viholliskoneissakaan kehumista: tuntuu ettei Indonesian armeijalla ole ollut varaa ripustaa Skyhawkeihinsa ja Falconeihinsa ilmasta-ilmaan-ohjuksia. Eli taivas on Harrierin niin kauan kuin Sidewindereitä riittää, viholliskoneista tulee uhka vasta pyssytaisteluissa.

Domarkin autopilotti on parempi kuin 'Prosen, joskin tietokoneen ohjastama Harrier suorittaa tehtävät joko erittäin huonosti tai ei lainkaan, eli voittaminen vaatii runsasta wetware-ohjausta. Onneksi autopilotti osaa sentään laskeutua kauniisti, joten yksi riesa on poissa. Autopilotin maagisiin ominaisuuksiin kuuluu muun muassa se, että jos tempaisee jyrkän käännöksen, mutta ennen kupeeseen tömähtämistä heittää autopilotin päälle, kone lentää kiltisti sen läpi. Normaalisti autopilotti kyllä väistää vuoret.



Jump Jetin grafiikassa ei ole valittamista.

Hyppyhävittäjää varustamassa.

Assaultin ydin on TAWADS eli operaationjohtomoduuli. Se on hiiriohjattu näyttö, jossa laaditaan ensin yleinen taistelusuunnitelma (yksi tulee valmiiksisuunniteltuna), ja kampanjan ollessa käynnissä sitä hienoviritellään siirtämällä yksiköitä, laukaisemalla maihinnousuja ja kehittämällä tilanteen mukaan Harrierille keikkoja. TAWADS on kyllä ergonomistin painajainen, sillä 640 x 480 -tilassa olevan strategiaruudun toimintapisteet tuntuvat olevan pikselin kokoisia. Ruudun zoomailu hiirellä on epätoivoista, kannattaa käyttää return/space-yhdistelmää. Tietystikään pelkästään lentämällä, ilman TAWADSIN käyttöä, ei voittoon ole senssejä.

Yksinkertaisuudestaan huolimatta Harrier Assault on, yllätys yllätys, kaikkea muuta kuin huono peli. Kun siihen suhtautuu strategialla maustettuna simuhtavana ammuskelupelinä, on se muutamista teknistä puutteistaan huolimatta erittäin mielenkiintoista pelattavaa. Manuaali sen sijaan ansaitsee sapiskat, se on erittäin kurja ja haluamaansa tietoa on vaikea löytää.

Kuulopuheiden mukaan Amiga-versio on todella kammottava ja epäpelattavan hidas.

Bug Jet

Microprosen Englannin-osaston ohjelmoima Harrier Jump Jet sisältää sekä RAF:n GR.7- että Yhdysvaltain merijalkaväen AV8B-

alatyypit. Simulaattorin rakenne on tyypillistä Microprosea: kahden maalin tuhoaminen, yksinkertainen kampanja ja siipimiehistä ei tietoakaan. Mittaristoa lukuunottamatta Jump Jet muistuttaa mitä tahansa lentosimua.

Ostoporkkana on grafiikka: Gouraud-fraktaaleilla muodostettu maisema vastaa Falcon 3.0:sta maksimidetaljeilla, ja systeemi toivottavasti näkyy myöhemmissäkin simuissa. Vähemmän yllättävästi 386/25:lla ruudun päivitys ei ole kovinkaan pehmeää, ja detaljitasoa ei saanut tiputettua kuin pykälän. Myös 613 kilotavun perusmuistivaatimus rajaa osan koneista pois. 386-koneissa (testattu kahdessa) Jump Jetiä vaivaa todella outo bugi: maaston yli lennettäessä sekä VSI-, lentosuunta- että pommitähtäin pomppivat todella villisti ylös alas. Vaikka tilanne rauhoittuu kun pistää autopilotin päälle, on tämän luokan moka tosi outo. 486:ssa ongelmaa ei enää esiintynyt.

Eivät bugit silti tähän lopu. Pikkubugeihin kuuluu toisten koneiden näkyminen joskus vuorten läpi, mutta Prose-Harrierin lentomallissa tuntuu olevan jotain pahasti vialla. Kerran muun muassa onnistuin roikkumaan 500 metrissä suuttimet täysillä, mutta ylösalaisin. Ja ilmeisesti koneen saa lentämään sivuttain. Muutenkin kone käyttäytyy aivan eri lailla kuin olen tottunut ja muistuttaa monessa suhteessa enemmän avaruusalusta kuin lentokonetta. Laskeutuminen on silkkaa tuskaa: pilipalipilotin ainoa toivo on kytkeä NO CRASHES päälle ja yrittää törmätä lentokenttään. Lentotukialuksille laskeutuminen vasta epätoivoista onkin, sillä niitä ei näy ohjaamosta, ja kun ulkonäkymistä puuttuvat mittarit, menee touhu ihme sohlailuksi.

Hyvä keksintö sentään on automaattipuolustus, joka sinkoaa automaattisesti silppua ja soihtuja, mikäli tilanne niin vaatii. Mukavampaa kuin haroa näppäimistöä kun samaan aikaan pitäisi väistellä villisti.

Harrier Harrierum

Tämän kuun simusatsin brittisähellyksiä pelatessa on tullut harvinaisen selväksi, että ei niillä raukoilla ole asiasta mitään käsitystä. Ainoa synninpäästön saava ryhmä on Vektor Graphics, saapa nähdä miten Digital Integrationin yhteistyö Spectrum Holobyten kanssa vaikuttaa Tornadoon.

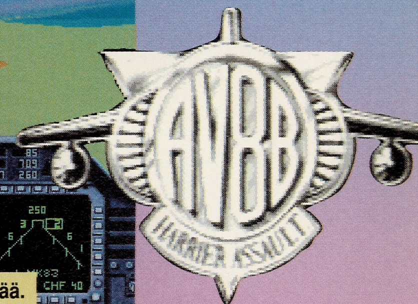


Jump Jet lentää yölläkin.

Miten kaksi samasta koneesta tehtyä simua, joissa neuvonantajana on ollut sama lentotukikohta, voi erota toisistaan näin paljon? Harrier-kisan voittaa Domarkin shoot'em-up, 'Prosen esitys on innoton ja laimea standardisimu bugeilla terästettynä, joka ei anna juuri mitään nippelisimulentäjille tai Taivaiden Ramboille. Harrier-SIMULAATTORIA haluavien odotus jatkuu.

Nnirvi


Assaultin maasto on tyydyttävää.



Harrier Jump Jet

Näyttö: VGA
Ääni: Adlib, Roland, SoundBlaster
Ohjaus: N, J, H, TM
Kiintolevy: 5 Mt (2 vähemmän, jos dumppaa alkuanimaation)
Muuta: +1 Mt EMS, DOS 5.00
Testattu: 386/25 VGA, SB

Toteutus
Hyvä maasto, pikkutarkkaa vektorigrafiikkaa, vasemmalla kädellä ohjelmoitu ja buginen.

Kynnys
Manuaalin luku pakollinen.

Yhteenveto
Yllättävän laimea standardisimu.

Lentosimulaattori

72

AV8B Harrier Assault

Näyttö: VGA
Ääni: SB,
Ohjaus: H, N, J, TM
Kiintolevy: 4 Mt
Muuta: +2 Mt EMS, DOS 5.00
Testattu: 386/25, VGA, SB

Toteutus
Varsinainen lentely ja taistelu on sujuvaa, joskin ääniltään vaimeaa, mutta TAWADS on turhan kankea ja kulmikas.

Kynnys
Suurin este on manuaali.

Yhteenveto
Mielenkiintoinen strategissimulaattorinen ampumapeli.

Lentosimulaattori

84





Kovien miesten kepit

Jump Jet ei ainakaan mainitse tukevansa Thrustmasteria, enkä kaasukahvaa nappuloita lukuunottamatta saanutkaan toimimaan, FCS:n kolmas nappula kyllä vaihtoi kiltisti HUD-moodeja.
Assault taas väitti tukevansa, mutta keppioption asettaminen TM-tilaan aiheutti outoja jatkuvia näkökulman vaihtoja. Tosin normaalitikkutilassa 3-nappi kyllä vaihtoi asejärjestelmiä. Kaasukahvan napit luonnollisesti toimivat. Tikkumenusta löytyi joukko salaperäisiä asetuksia, joista manuaali ei hiisku sanaakaan.

We Will Rock You

Sensible SOCCER v1.1



Yksi parhaimmista Amiga-peleistä ja maailman paras jalkapallopeli Sensible Softwaren Sensible Soccer on kohdannut voittajansa. Tämän ihmepelin kannessa komeilee Ruud Gullit, ja sehän ei voi tarkoittaa kuin yhtä asiaa: Sensi Soccer on palanut kentille ja tuonut mukanaan ominaisuuksia, jotka eivät alkuperäiseen versioon ehtineet. Sensible Soccer v1.1 ei ole pelkkä datalevyke, vaan itsenäinen uusi peli.

Lähinnä jalkapalloa säännöllisesti seuraavia varten seurajoukkueet on päivitetty kauden 92/93 alkutilanteen mukaan. Esimerkiksi AS Romassa palloillut Rudi Völler maalailee nyt Marseillen riveissä. Jari Litmastakaan ei enää tarvitse lisätä Ajaxiin, hän on jopa avauskokoonpanossa! Toissakauden mestarijoukkueet ovat saaneet tehdä tilaa viime kauden mestareille ja uusia Euroopan maita on muistettu maajoukkueillansa.

Marseillen alkukokoonpano.

Mestareiden Cup on muokattu nykykäytännön mukaiseksi ja pääsylipusta MM-kisoihin on mahdollisuus kamppailla kuudessa Euroopan karsintalohkossa.

Nämä päivitykset eivät vielä oikeuta jatko-osaa. Sen tekevät otteluosuuden muutokset, joiden vuoksi koko uusi versio onkin tehty. Originaali Sensi Soccer oli melkoista ideaalipalloilua, mutta v1.1:ssä rumista tempuista seuraa asianmukaiset rangaistukset ottelukieltoja myöten. Uusi takaisinsyöttösääntö, joka kieltää maalivahdin ottamasta käsiinsä oman pelaajan syöttöä, pätee nyt myös pikselipalloilussa. Tämän johdosta maalivahtiakin voi ohjata kuin kenttäpelaajaa.

Suurin ja näkyvin uudistus koskee niin ikään maalivahtipeliä, joka rehellisesti sanottuna oli Sensi Soccerin ainoa huono puoli. Jos molari ei imaissut, kimmahti pallo takaisin kentälle maalin edustalla kärkkyvän hyökkääjän ulottuville – ja verkko heilahti. Nyt Schmeichel ja monet muut torjuvat niin kuin ammattiveskarin pitääkin. Jos pallo ei jää hanskoihin, ei se kimmahda suoraan vastustajan jalkoihin. Veskat torjuvat sivuille ja kohauttavat yleisöä uskomattomilla haamupelastuksilla. Keskityspallot joko poimitaan tai nyrkkeillään. V1.1:n esittämä maalivahtityöskentely on tietokonepeleissä ennennäkemätöntä ja uskomattoman realistista monitorin ruudulla.

Peliosuuden kohennukset tekevät Sensible Soccerin entistä pelattavammaksi, monipuolisemmaksi ja syvällisemmäksi. Se ei ole vain peli, vaan tietokoneelle siirrettyä jalkapalloa. Jos omistat Sensible Soccerin ja pidät siitä, menetät paljon, jos et v1.1:tä hanki. Jotkut teistä valaisemattomista lampaista jättivät pelin ensimmäisellä kerralla väliin, mutta enää ei ole pienintäkään tekosyytä olla lisäämättä Sensi Socceria pelikokoelmiin. Ja auta armias, jos sinulla on piraattikopio: silloin soikoon Eino Grön ikuisesti korvissasi.

J & P. Piira

P. S. Jos luet tätä jälkikirjoitusta, et ole vielä kaupassa. Mene jo siitä!

V1.1:n tunnistaa kannessa olevasta hopeanvärisestä soikeasta tarrasta.

Renegade/Sensible Software
Amiga 512 kt, hyödyntää lisämuistia
Testattu: Amiga 1 Mt

Jalkapallopeli

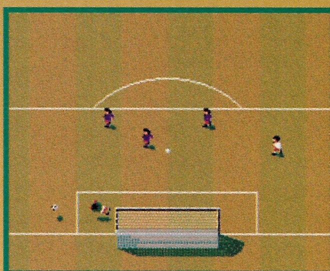
96
PELIT HUIPPU



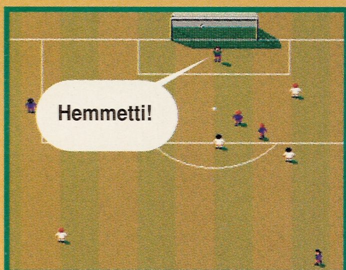
Jo alkuminuuteilla Marseille painostaa rankasti ja maajoukkuemaalivahti Martinilla on heti töitä.



Völler osallistuu turhan innokkaasti puolustukseen.



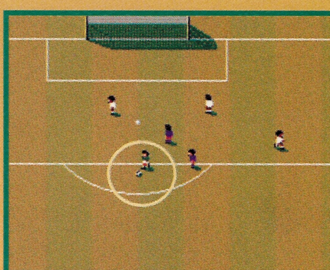
Barthez venyy parhaimpaansa vaparin jälkitilanteesta.



Hups! Helppo kohopallo livahtaa Martinin käsistä. 1-0.



Toisella puolijaksolla Auxerre pakottaa Barthezin puuttumaan peliin tavalla...



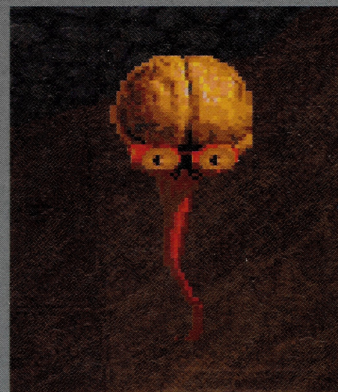
...tai toisella, mutta enempää maaleja ei synny.



Iso G palaa

●● Se tuli. Hyvästi, arkimaailma.





Etsipä minut Killorn Keepistä!

Lord Britishiä on ilmeisesti harmittanut, kun Ultima Underworldin synnyttämässä kohussa hänen oma eepoksensa Ultima VII jäi pahasti jalkoihin. Todennäköisesti samasta syystä Underworld 2 ja muut jatko-osat sidotaan tiukasti osaksi pääjatkumoa. "Jos et voi voittaa heitä, liity heihin!"

Tulin, näin, peitin

Vuosi Guardianin kukistamisen jälkeen Britannian johtohenkilöt ovat kaikki juhlissa Lord Britishin linnassa, kun yllättäen pimeys laskeutuu. Joku on peittänyt linnan blackrock-kuorella, ja se joku on tietysti Guardian. Valtakunnan kerman ollessa poissa pelistä aloittaa iso G toisen tulemisensa, ja linnan sisälläkin alkavat heikoimmat yksilöt liukua Guardianin puolelle. Avatarin tehtävä on siis saada linnaa peittävä kuori hajalle, ja päästyään linnan perustuksiin hän löytää ison blackrock-kiven, jonka kahdeksasta sivusta yksi hehkuu muita kirkkaampana...

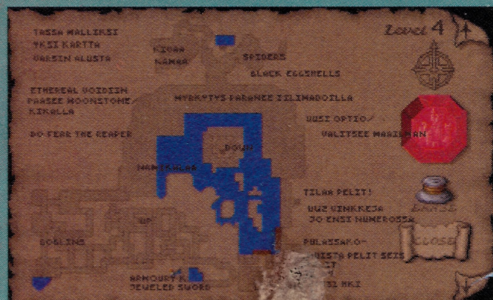
Avatar huomaa olevansa goblinien vankitornissa, Jääluolissa kadonnutta kaupunkia etsimässä, Killornin lentävän linnan saloja ratkomassa, planeetta Taloruksen ongelmia setvimässä, Scintilluksen taika-akatemian loppukokeissa, Carnage Pitissä rettelöimässä, eteerisessä tyhjyydessä ihmettelemässä että mitä helvettiä täällä tapahtuu ja Praecor Lothin haudassa.

Avatarin rymytessä toisissa maailmoissa sikin sokin yhteensotkeutuvia ongelmia ratkomassa alkavat tilanne ja mielialat Britishin linnassa kiristyä. Ja sitten alkaa väkeä kuolla...

Tasohyppelypelikö?

Underworldithan erottaa muista tietokoneroolipeleistä se, että kaikki tapahtuu vapaassa 3D-ympäristössä. Käyttäjäliityntä sallii sankarin juosta, hyppiä, uida, lentää ja levitoida sekä tunkea läpi heikompien ovien teräksellä. Yksi oleellinen optio puuttuu ja se on kiipeily. Sellaiseen rintaan asti ulottuvalle kielekkeelle luulisi pystyvän kipuamaan, ettei tarvitsisi hyppelehtiä.

Näitä kaikkia taitoja tarvitsee, sillä Underworldin maailma ei ole tasainen, vaan saman kerroksen sisällä voi joutua hivuttautumaan korkealla olevilla tasoilla, hyppimään yli kuilujen ja sitä rataa. Valonlähteestä riippuen enemmän tai vähemmän ympäristöstä jää pimeään. Siinä sitä olikin noviiseille pohjatietoutta.



Peli-Nobelin arvoinen automaattikartta.

Underworldin vahvoja puolia on se, että se pakottaa roolipelaamaan. Pelaaja ei millään voi oppia kaikkia mahdollisia taitoja, ja kun perusarvot (voima, ketteryys, älykkyys) eivät kasva, joutuu todella pujottautumaan alter egonsa nahkoihin. Mitä mahtava maagi ratkoo taoilla, sen paladiini joutuu tekemään teräksellä ja ketteryydellä.

Mantrat on dumpattu, ja kehittyäkseen hahmon täytyy löytää joku hahmo, joka osaa tarjota koulutusta halutulla alueella. Hahmon kehittyessä hän kerää luokkansa kasvaessa (ja joskus välissäkin) taitopisteitä, joiden määrä on statusruudussa näkyvissä ja joita käytetään koulutuksessa. Tämän olisi saanut jo korvata Dungeon Master -tyyppisellä tekemällä oppii -järjestelmällä. Hahmon maksimiluokka on viisitoista. Hirviöt eivät suinkaan kaikki ole vihamielisiä, joten keskustelu on tärkeä osa peliä. Muiden olioiden kanssa voi jopa käydä kauppaa.

Ihanaan automaattisesti päivittyvään karttaan saa edelleen riipustaa muistiinpanonsa (paitsi Ethereal Voidissa, jossa kartta ei toimi) ja uutena optiona peliruudut saa kaapattua GIF-formaatissa. Kartat voi siis printata jonkun sopivan ohjelman kautta, tärkeät vihjeet tallentaa kuvina levylle ja apua anoa ongelmakohdan kuvan kera. Hyvä keksintö! Valitettavasti mukana on edelleen se ikävä juttu, että keskustelussa toisen henkilön kanssa tärkeä vihje tulee useimmiten vain kerran, joten tarkkana kynän kanssa.

Loitsu on heitetty

Koska blackrock estää Ultiman normaalin soppamagian, on Underworldissa mukana taas riimukivimagia, eli taiat muodostetaan noukkimalla riimupussista sopiva yhdistelmä, jolloin tarvittavien riimukivien löytäminen on varsin tärkeää. Erittäin tervetulleena uutuutena mukana on lähitaistelutaikojakin, ja tietysti kakkonen sisältää tukun uusia taikoja. Osa selviää manuaalista, osa pelatessa.

Taistelut käydään edelleen reaaliajassa, ja hirviöt eivät suinkaan liimaudu ruutuun, vaan ponnahtelevat ympäriinsä ja pelajan taakse. Avatar mäiskii käsi & ase -animaation keralla niitä kolmella iskulla. Aseet kuluvat, haarniskat vaurioituvat ja hirviöt yleensä eivät ole pelkkiä lahdattavia lampaita.

Juuri tämä reaaliaikainen käyttäjäliityntä on se syy, miksi osa ihmiskunnasta pysyy kylmänä Underworldeille. Jotta peli sujuu, joutuu liikkumista ja taistelua todella harjoittelemaan. Harjoittelun tuloksena pääsee sitten nauttimaan käyttäjäliityntöjen parhaasta edustajasta.

Luistelua ja avantouintia

Teknisesti Underworld on parantunut, joskaan valtavia eroja ykköseen ei ole. Näyttöä on suurennettu 30 prosenttia, hahmojen grafiikkaa on parannettu ja niiden animaatiota on lisätty. Osa efekteissä on samplattu ja pelin aikana kuulee samplattua



Kezkuztelu on tärkeää, muizta olla kohteliaz.



Kas pirua!

puhettakin, mutta efektipuoleen saisi silti edelleenkin panostaa.

Maastoon on lisätty rutkasti uusia, erinäköisiä pintoja. Ja ennen kaikkea muutama uusi jippo. Esimerkiksi jäällä turha kiire kostautuu, kun sankari lähtee avuttomana liukumaan ja saattaa hupsahtaa avantoon. Vesikin saattaa virrata niin vuolaasti, että heikompi uimari menee kuin lastu laineilla. Seinä- ja lattiapintoja on huomattavasti edeltäjää runsaammin, ja legoilu on saatu varsin hyvin kuriin niin seinissä kuin hirviöissäkin.

Parannusten ikävä hinta on se, että konehuoneesta vaaditaan taas lisää tehoa. Itse jouduin 386/25:ssa jättämään kattokuvioinnin pois ja taisteluissa tiputtamaan detaljit LOW-tasolle (mikä vaikutti ilmeisen suoraan vihollisiin osumiseen). Tämä oli sitten viimeinen pisara, ja tuomitsin itseni loppuvuodeksi kaurapuuroa (ja sitäkin vain joka toinen päivä) syömään tarjoamalla kodin 486/50:lle. Nälkä tosin unohtuikin saman tien kun peli hyrähti käyntiin.

Underworld ilman bugeja on kuin Suomi ilman poliitikkoja: vain ihana haave. Palvelijoiden lakkoilessa väärä toiminta aiheuttaa sen, että Lord British jää miettimään ikuisesti, juoni ei etene eivätkä kaksi viimeistä maailmaa avaudu. Sataprosenttisen varma en tosin ole. Äänien tullessa SB:stä peli toisinaan pysähtyy pariksi sekunniksi samplatun efektin soittamisen asemasta, tilanne korjautuu seivaamalla ja käynnistämällä peli uudestaan.

Jotenkin kyllä osa I kolahti kovempaa, uutuudenviehätyksen lisäksi se oli jotenkin selkeämpi. Mutta ei se muuta sitä tosiasiaa, että Ultima Underworld painii edelleen omassa sarjassaan, korkealla muiden 3D-viritysten yläpuolella.

Nnirvi

Origin
PC
Näyttö: VGA
Ääni: SoundBlaster, Adlib, Roland
Ohjaus: H, N, J
Kiintolevy: 14 Mt
Testattu: 386/25, 486/50, SB




Parista harkitsemattomasta sanasta voi syntyä lihava riita.

Pari turistikuvaa Avatarin matkoilta.



Legendaariseen apinamaiseen lumimieheenkin törmää.

Kompassi.

Valmiina oleva loitsu (heikkotehoinen parannusloitsu).

Säkit, riimupussi, reput ja avainrenkaat mahdollistavat suuren esinemäärän raahaamisen. Loitsuheittelyyn vaaditaan riimupussi.

Osumapisteet ja manan voi päätellä pullojen nestetasosta.

Toimintaikonien uudelleensijoittelulla on näyttö saatu 30 prosenttia suuremmaksi.

Toteutus
Paremmaksi pannaan vasta kun keinotodellisuus tulee koteihin. Äänipuolessa vielä hiomisen varaa.

Kynnys
Käyttöliitynnän kun hallitsee ja TheeThou-englannin, niin kyllä peli sujuu.

Yhteenveto
Varmaan vuoden roolipeli.

3D-roolipeli

96

Autokaupungin paraati

Lapsille suunnattuja pelejä on maailmassa ziljoona kappaletta, nähtävillä jokaisessa Nintendossa, Segassa tai muussa konsolissa. Tietokonepuolella tilanne onkin paljon huonompi. Sierralta on tullut pari Mother Goosea, mutta nekin on suunnattu jo lukemaan ja kirjoittamaan oppineille lapsille.

Hoovey Enterprises pamauttaa oikein kunnon paukun pelimarkkinoille: Ron "Monkey Island" Gilbertin johdolla tehty peli Putt Putt Joins the Parade on hellyttävä lasten seikkailupeli 3–7-vuotiaille, englantia äidinkielenään puhuville. Putt Putt aloittaa Electronic Artsin uuden EA Kids -tuotesarjan.

Paraati kutsuu

Putt Putt on ihan tavallinen pieni auto, joka on päättänyt ottaa osaa Autokaupungin vuotuiseen paraatiin. Vanha ystävällinen paloauto neuvoo, että paraatiin menijät tarvitsevat ilmapallon, koiranpennun, pesun ja uuden maalauksen. Näitä varten olisi hankittava rahaa tekemällä pikku töitä, kuten ruohonleikkuuta, tavaroiden kuljettamista ja sen semmoista.

Seikkaillessaan autokaupungissa Putt Putt tapaa muita autoja, joita yhdistää se, että kaikki ovat kilttejä. Joukkoon ei ole mahtunut mukaan yhtään "pahaa setää". Pelialue ei ole monimutkaisuudella pilattu. Ensin hakeudutaan kaupunkiin, josta sittemmin haaraudutaan kauppoihin ja asuntoalueelle. Paraatiin valmistautumiseen kuuluu sentään yksi jännittävä (mutta ei vaarallinen) luolaosio, ja lopulta Putt Putt pääsee onnellisesti paraatiin mukaan.

Yhden napin naksautus

Kontrollisysteemi pelaa hiiren voimalla. Monimutkaisia ikonivalikkoja ei ole ja hansikaslokeroon kerättäviä tavaroitakin käytetään yksinkertaisesti vain klikkaamalla niitä sopivissa peliruuduissa. Kun ruudulla klikataan kohdetta, tapahtuu jotain automaattisesti: esine otetaan mukaan, henkilölle puhutaan tai näytetään joku jännä pikkuanimaatio. Muutamassa kohdassa, jossa pelaaja joutuu itse huolehtimaan Putt Puttin repliikistä on valittavana selkeä kyllä/ei tai joku muu ikoni, josta puhevaihtoehto selviää (esimerkiksi haluttaessa tarjota ruohonleikkuuta, klikataan ruohonleikkuria).

Ongelmat ovat erittäin yksinkertaisia: tiellä on nauloja, lelukaupassa magneetti, mitä teet. Seikkailun lisäksi Putt Putt tarjoaa rutkasti kokeilemisen ja tutkimisen riemua. Mukaan on mahdutettu paljon animaatiota ja äänieffektejä kaikkiin huvittaviin paikkoihin: kukat alkavat klikkauksesta tanssia, linnut laulavat, omenat pomppivat koriin, legopalikat muodostavat Putt Puttin pienoismallin ynnä muuta tällaista söpöä.

Joka ikinen pelin repliikki puhutaan englanniksi. Puhe on hidasta ja erittäin selvää. Sanavarastokaan ei ole kovin hankala, sillä 10-vuotias pikkuveljeni ymmärsi puheet lähes täysin, varsinkin kun sai samalla ruudulle tekstin kirjoitettuna.

Jo idea tehdä peli lapsille on todella mainio. Isän raskaita lentosimulaattoreita ei moni napero jaksa kauaa tuijotella ja tappelupelien moraalisesta kehittävyydestä voidaan olla monta mieltä. Putt Putt on hellyttävä, muttei ylisöpö peli nuorimmalle pelaajapolvelle.

Mukana tulee "pikkuseikkailijan pakkaus", joka sisältää värikynät, lyijykynän ja teroittimen. Pelin ohjekirjasta on peliohjeita vain alkusivu, loput ovat sokkelo-, väritys- ja askartelutehtäviä.

Putt Putt on oikeastaan interaktiivinen satukirja. Lapsi pääsee kokeilemaan mitä kaikkea jännää tapahtuu ilman että kuolema paha peikko, tai joku muu paha peikko pääsee väliin. Putt Puttin oikea kohderyhmä on 1–4. luokan englantia A-kielenään lukeva koululainen. Tämän pelin jälkeen ei Nintendon beat'em-uppeihin kosketa pitkään aikaan – kokemus puhuu. (Ette muuten usko, kuinka paljon työtä jouduin tekemään saadakseni Nikon irti tästä.)

Ossi Mäntylahti

Humongous Entertainment Inc/EOA
PC
Näyttö: VGA
Ääni: AdLib, SB, Disney SS, Covox, PAS
Ohjaus: N, H, J
Kiintolevy: 10 Mt
Seikkailupeli
Testattu: 486 33MHz VGA SB

Toteutus
Grafiikka, äänet ja animaatio ansaitsevat täyden kympin. Samoin kontrollisysteemi.

Kynnys
En suosittele alle 5-vuotiaille suomalaisille. Kieliongelma. Erinomainen 1–4-luokkalaisille.

Yhteenveto
Erittäin suositeltava lapsille. Tällaisia pelejä ei ole monta.
Seikkailupeli lapsille





NICK FALDOS CHAMPIONSHIP GOLF

Hole in One

Pitkän päivätyön tehnyt Arc Developments on kauan odottanut suurta hetkeään. Heidän uusin tuotoksensa, jonka myyntiruiskeena on Euroopan ehdoton ykkösgolffaaja, englantilainen Nick Faldo, ei ehkä kuitenkaan riitä nostamaan Arcia esimerkiksi Graftgoldin rinnalle, sillä golf ei vetoa tarpeeksi suureen massaan. Vahinko, sillä NFCG taitaa olla juuri Se Suuri Hetki.

EOA:n PGA Tour Golf, Microprosen Golf sekä Accessin Linksit ovat monien mielestä viimeinen sana golf-simulaattoreissa. Paljon uutta ei näihin enää luulisi keksittävänkään, mutta eipä ole ensimmäinen kerta, kun luulo ei ole tiedon väärtti.

NFCG ei käytä digitoituja maisemia a la Links, eikä puhdasta vektorigrafiikkas 'Prosen tyyliin, vaan uutta Arcin kehittämää Reality3-systeemiä. Golffarin takaa kuvattu näkymä on pohjimmiltaan vektorigrafiikkaa, joka on verhoiltu bittikarttagrafiikalla. Kuitenkaan maisema ei ole Texture Mappingin kaltainen legolandia, vaan ohjelma rasteroi maastoa eri värisävyillä kuvatakseen erilaisia pintoja ja korkeuseroja valonlähteen ja pelaajan sijainnin mukaan. Kuten kuvista näkee tulos on uskomattoman realistinen, eikä ruutujen vaihdon välissä ole lainkaan ikäviä odotustaukoja tai levyn pyöritystä. Näin se käy, kun ohjelmoijat osaavat asiansa.

Grafiikka ei ole Nick Faldon ainoa valtti. Vaikka kuvaruutu näyttää melko menuttomalta, paljastaa hiiren osoitin kuvaruudun vasemmasta reunasta yksinkertaisen mailavalikon, oikealta taas reittikartan. Kaikki lyöntiin vaikuttavat toiminnot eli lyönnin voimakkuuden säätö, pallon ylä- tai alakierre sekä jalkojen asento, jota muuttamalla lyöntiin saadaan kierrettä, ovat pääruudulla hyvin pelkistettyinä. Siinä kaikki mitä tarvitaan ja helposti ulottuvilla. NFCG:n käyttäjäliittymä tunkee tuhatmenuiset nippelisimut hiekkaesteeseen.

Allekirjoittaneista useimmat golfpelit ovat tuntuneet mekaaniselta parametrien asettelulta, joihon ei synny mitään luontevaa tuntumaa, mutta Nick Faldon systeemi ei ole vain sarja näpäytyksiä. Se muodostuu luonnolliseksi välineeksi, aivan kuten golf-maila golffarille. Kokemuksen karttuessa pelaaminen käy yhä luontevammaksi, jopa siinä määrin, että ei edes ajattele heiluttavansa hiirtä. Kierteet, kaarteet ja mailavalinnat käyvät kuin itsestään. Pelaajalle ei ole myöskään apuvälineitä, kuten kolmiulotteista rataprofiilia, tietokoneen ehdotuksia lyönnin asetuksiksi tai muuta semmoista. Kaikki tehdään itse, aivan kuten oikeassa elämässä.

Kilpailumuotoja on kaksi: joko eniten reikiä voittanut pelaaja korjaa potin tai lyöntien yhteismäärä ratkaisee. Kaikkiaan neljä pelaajaa voivat kilpailla keskenään. Kaksi rataa saattaa kuulostaa vähältä, mutta vuodenajat vaikuttavat ratojen luonteeseen huomattavasti.

Ennen väylälle lähtöä valitaan kassiin 13 mailaa kassiin, joihin liittyy jälleen yksi NFCG:n lyömättömistä keksinnöistä. Jokaiselle mailalle on kykyprosentit, jotka ovat aluksi melko alhaisia, mutta kasvavat vähitellen, mitä useammin lyönneissä onnistutaan. Hahmon kykyineen voi tallentaa levykkeelle. Tässähän on jo enemmän roolipeliä kuin Legends of Valourissa!

Pelaajaspritet ovat erinomaisesti animoituja Nick-klooneja, ja ihmekös tuo, sillä Arc on rotoscopannut miehen videolta. Kokonaisuudessaan toteutus on loistava ja kun siihen yhdistetään pelaajaläheinen ja kekseliäs käyttäjäliittymä sekä mailakyvyt, Nick Faldo lyö kilpakumppaninsa vähintään albatrossilla. Itse asiassa NFCG on täydellinen golf-peli. Kolmen hengen aivoriihi yritti keksiä jotakin parantamista, ja ainoa tulos oli, että mailapoikien ei tarvitsisi olla niin sarkastisia!

J & P. Piira

Grandslam
Amiga, ST, PC, C64
Amiga 1 Mt, tukee lisälevaria
Muuta: Lisäratalevykkeitä tulossa. Yhteensopiva A1200:n kanssa, johon tullee myös 256-värinen versio.
Testattu: Amiga



Puttaus käy helposti: asetetaan suunta ja voima.



Pallo ampaisee liikkeelle kun kaksoisklikkaa tällä alueella. Mitä taitavampi kyseisen mailan käytössä on, sen isompi alue.



Pallo on uponnut pahasti bunkkeriin. Sand Wedge tulee nyt tarpeeseen.

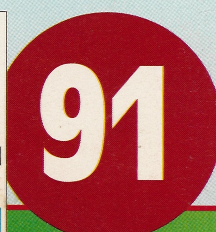
Toteutus
Vai ei Amigan tekniikka riitä näyttävään golfsimulaatioon? Käyttäjäliittymä on niin loistava, että sitä ei voi olla kehumatta tarpeeksi.

Kynnys
Helpommin omaksuttava kuin kertotaulu.

Yhteenveto
Jack Nicklaus on sanonut Nick Faldoa maailman parhaimmaksi golffariksi. Me sanomme, että NFCG on nimensä veroinen peli.

Golfsimulaatio

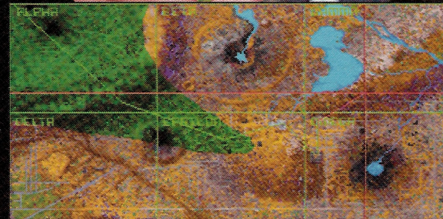






●● Kun viime lehdessä mainittiin Bethesdan Terminaattoripelistä, niin eikös käykin ilmi että se tuli jo marraskuussa! Ja mitenhän se hehkuva sininen pallo ja alaston bodari Bethesdan toimiston luona liittyvät tapahtuneeseen? SkyNetin juoni ei onnistu, arvostelemme pelin joka tapauksessa.





Tuomiopäivän jälkeen

Bethesda on ennenkin kajonnut terminaattoreihin. Pari vuotta sitten ilmestynyt The Terminator oli mielenkiintoinen, mutta huonosti ohjelmoitu versio ykköselokuvasta. Toinen kerta toden sanoo: Terminator 2029 on A-luokan kamaa.

Taivaskanava vallassa

Cameronin Terminator-elokuvat tuntee (ja rakastaa) jokainen, joten SkyNetin hallitsema maailma vuoden 2000 jälkeen on tuttu. T2029 ei lainaa elokuvilta kuin tulevaisuudenkuvan, kaluston ja yhden henkilön eli John Connorin, vastarintaliikkeen isän.

Vastarintaliike on saanut käsiinsä Advanced Cybernetic Exoskeleton A.C.E. 1000A-taisteluhaarniskan. A.C.E.:n kuuteen hardpointiin saa asennettua plasmakanuunoja, ohjusjärjestelmiä, kranaatinheittimiä ja lukuisia muita laitteita, joten siihen pukeutuva ihminen voi ottaa terminaattoreiden kanssa yhteen mano a mano ja pläjäyttää metallimiehiltä öljyt mäelle ja sähköpiuhat pihalle.

Connorin johtamassa erikoisyksikössä pelaaja joutuu suorittamaan lukuisia tehtäviä SkyNetin johtamia joukkoja vastaan. Wing Commanderista on nyysitty tehtävien yhdistäminen juonella ja se, että tehtävät vaikuttavat suoraan koko sotaan. Häviä, ja vastarintaliike vetäytyy. Voita, ja SkyNet on taas askeleen lähempänä tuhoa. Tehtäviä löytyy yhdeksäntoista (kaikki yhteenlaskettuna) ja lisää on tulossa.

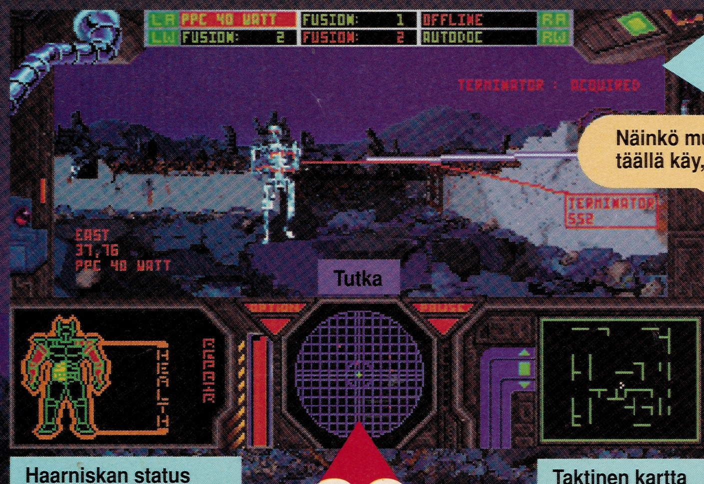
Tehtävät koostuvat pelastusretkistä, strategisten maalien tuhoamisesta, outoja aikahäiriöitä aiheuttavan laitteen tutkimisesta (heh!), sun muista varsin vaihtelevista tavoitteista. Kun yksi tehtävä jakautuu vielä useampaan välitavoitteeseen luo se riittävän vaihtelun tunnun ja mielenkiinto ei pelin aikana herpaannu.

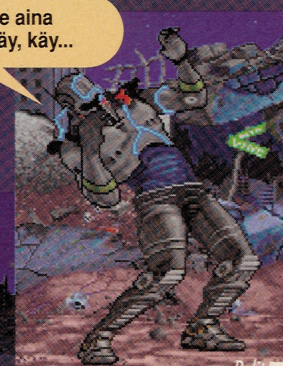
Näppärästi varastettua

Terminator 2029:n resepti on mielenkiintoinen miksaus eri pelityyppejä: se on sydämeltään ammuskelupeli, jota on maustettu roolipelimäisillä ominaisuuksilla. Hengissäpysyminen vaatii kuitenkin enemmän taktiikkaa kuin tulivoimaa ja kaikki on kuorrutettu sakealla hi-tech-kastikkeella.

Pelin alussa käytössä on vain fuusiokranaatteja ja plasmakanuuna ("of the 40 watt range"), mutta pelin edistyessä käyttöön tulee vielä järeämpää aseistusta, kuten erityyppisiä ohjuksia ja kranaatinheittimiä. Voi sitä vallan ja voiman tunnetta, kun pilkkoo 100 watin plasmakanuunalla aikaisemmin ylivoimaisia vihollisia.

Puvun mukana tulee korjausjärjestelmä, lisäksi siihen voi asentaa taistelutehoa lisääviä moduuleja, puolustusjärjestelmiä, autotohtorin ja kaikkea muuta kivaa sitä mukaan kun kehitysosasto saa niitä valmiiksi. Mutta kun jokainen jännä laite ja ase vie yhden hardpointin, on myöhemmissä vaiheissa todellisia valinnanvaikeuksia. Onneksi pelissä on sisäänraken-







Kun on kunnon aseet, voi naureskella jopa Eradicatorille.



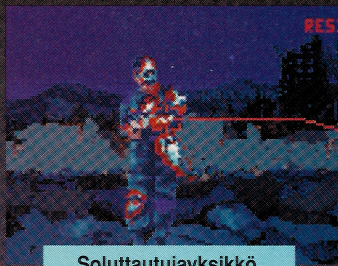
nettu taistelusimulaattori, jossa varustuksen todellisen hyödyn pääsee testaamaan.

Tehtäviin saa vielä bonukseksi erikoislaitteita, ja tämä valtava tavara- ja laitepaljous pitää peli-intokäyrän korkealla.

Eye of The Terminator

Kontrollisysteemi on varsin mielenkiintoinen: näppäimistöllä liikutaan Eye of Beholderin tyyliin pala kerrallaan, 90 asteen kulmissa kääntyen. Tähtäin liikkuu hiirellä koko ruudun alueella (vihdoinkin!), ja napeista lauotaan kahta eri asetta kohti portaattomasti liukuvia vihollisia, joita elokuvat nähneiden ei ole vaikea tunnistaa. Vastaan vyöryy Hunter/Killereitä, CSM-101:siä sekä lihakuorrutuksella että ilman, sekä muutama elokuvissa esiintymätön vehje.

Raunioiden seassa notkuu myös vastarintaliikkeen sotilaita, jotka eivät ammu ketään eikä heitäkään ammuta. Osa tietysti onkin Cyberdyne Systems Model-101 -soluttautujayksiköitä, joten liipasinhullun pelaajan on harkittava tarkkaan ennen tulittamista, jottei John Connor suutu. Omia sotilaita olisi voinut käyttää johonkin älykkäämpäänkin.


Soluttautujayksikkö.

Voi kunpa Bethesda olisi käyttänyt Wolfenstein 3D -tekniikkaa, silloin Huippupeliltä ei olisi T2029:ä pelastanut edes se, että se olisi terminoinut kiintolevyn viiden minuutin välein!

Sittenkö lahdataan kasamäärin metallimiehiä ja kahlataan kainaloita myöten metalliromussa, vai? Hoh! SkyNetin joukot ovat pääsääntöisesti kaikkea muuta kuin tykinruokaa, ja pyssyt paukkuen etenevä pelaaja näkee hyvin nopeasti päänsä jättävän hartiat niin kuin kuolindemo näyttää. Ja kun miehensä voi tallentaa vain tehtävien välissä, paine lisääntyy: Okei, vastoin ylivoimaa olen saanut tehtävän suoritettua, pääsenkö vielä hengissä takaisin?

Bethesda on jopa käyttänyt aivojaan: riittää, että vihollisesta näkyy pikselikin, niin sitä pystyy ampumaan. Myös kranaattien heitto sujuu poikkeuksellisen näppärästi, sillä sen osumakohta määrittyy tutkassa vilistävän tähtäyspilkun mukaan eikä turhia arvailuja tarvita.

Retki raunioukaupungissa

Grafiikka vangitsee hyvin elokuvien synkän tunnelman: raunioita, pääkalloja, taivanrannalla välähtäviä räjähdyksiä ja lasersäteitä, pimeyttä, synkkyyttä ja kurjuutta. Kaikki viholliset on vähintäänkin mukavasti animoitu, suurin suosikkini on soluttautujaterminaattorit, joista veri tirsuu ja liha lentää plasmakanuunan puhuessa. Maasto olisi saanut olla vielä pikkuisen vaihtelevampi, mikäli Los Angeles ei sitten koostu samalla pintamateriaalilla päällystetyistä rakennuksista.

Vaikka grafiikkaa voikin kehua niin äänipuolta ei. Peli vaatisi ehdottomasti räiskyvän pauhaavan äänimaton, ja siinä on menty metsään, sillä muutaman aseen äänen ja räjähdyksen lisäksi peli on hiljainen kuin koululuokka rehtorin yrittäessä etsiä syyllistä opettajainhuoneen verilöylyyn. Vaikka nämä muutamat digitoidut efektit ovatkin sitten eri hyviä, niin missä on robottien vinkuva hydrauliikka, varoitusäänet, taistelun pauhina ja jytisevä taustamusiikki?

STOP PRESS! Jatko-osa Chapter 2: The Rampage kuulemma toteutetaan Underworld-tyyppisellä grafiikalla!

Tulevien lisätehtävälevyjen asemasta T2029 kaipaisi kipeämmin lisä-äänilevykettä ja toivottavasti lisälevykkeet kehittävät emopeliäkin.

Terminator 2029:ssä olisi ollut ainesta todelliseen megapeliin, mutta ilman W3D-grafiikkaa, runsasta äänimattoa ja älykkäitä sotilastovereitakin se on ehdottoman rankka paketti, joka on pakko pelata päätökseen. Mitään suurempaa puutetta ei pelissä ole, Huippupeli jää saamatta koska jokaista osa-aluetta olisi vielä voinut kohentaa.

The Terminator 2029 kipuaa kevyesti PC:n ammuskelupelien eliittiin, toivottavasti jatkoa seuraa.

Nnirvi

Bethesda Softworks
PC
Näyttö: VGA
Ääni: SoundBlaster, Roland
Ohjaus: H, N
Kiintolevy: 14 Mt, 1024 kt EMS
Testattu: 486/50, 386/33, VGA SB



Toteutus
Graafisesti toimiva ja tunnelmallinen, äänipuoli aivan liian niukka.

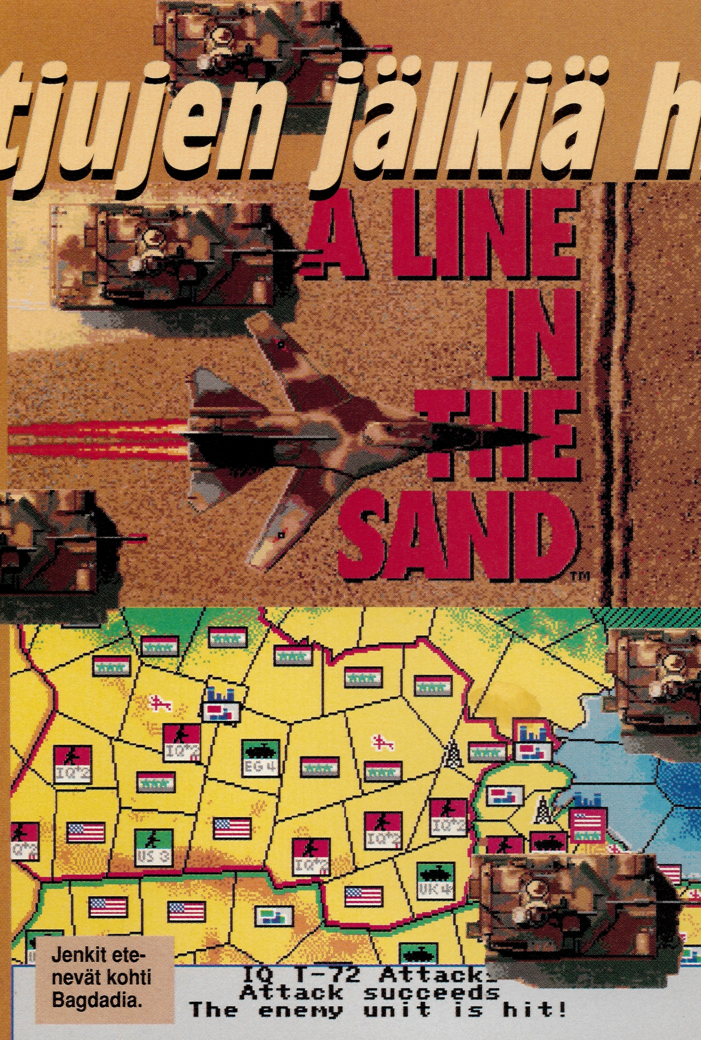
Kynnys
Plasmakiväärien pauhinaan ja fuusiokranaattien jyskeeseen pääsee helposti, tehtävien loppuun ei.

Yhteenveto
Jännittävä, mukaansatempaava ja esikuvalleen uskollinen. Paras (ja ainoa hyvä) terminaattoripeli.

Ammuskeluroolipeli



Telaketjujen jälkiä hiekassa



Jenkit etenevät kohti Bagdadia.

Tietokonepelin suunnittelu ei ole mikään viikon eikä kahden projekti. Esimerkiksi Persianlahden sotaa simuloivaa strategiapeliä on saatu odottaa jo toista vuotta, vaikka Wexteenin Pelit 1/92:ssa esittelemät lautapelit ovat olleet markkinoilla jo vuoden päivät. Kahden vuoden etsikkoajasta huolimatta Strategic Simulations Inc. on joutunut oikaisemaan ehtiäkseen kilpailijoidensa edelle. SSI on ostanut oikeudet vanhan yhteistyökumppaninsa TSR:n (AD&D) lautapeliin ja siirtänyt sen lähes sellaisenaan tietokoneelle. Jopa George Bushin puheesta pöllitty nimi on ennallaan.

Kaikkien sotien äiti

Pelaaja voi valita ohjattavakseen useita eri valtioita tai liittokuntia (Iran, Irak & Jemen, Maltilliset arabit & Turkki, Yhdysvallat liittolaisineen ja Radikaalit arabit) sekä valita useista lähtöasetelmista. Lisäksi kullekin valtiolle tai liitolle arvotaan tavoitteet, joita muut pelaajat eivät saa tietää ennen kuin joku ilmoittaa voittaneensa. Vaihtelun varaa siis riittää. Sama pelaaja, joka viimeksi johti radikaaleja arabivaltioita (Jordania, Libanon, Libya ja Syyria) tavoitteenaan Israelin eliminoiminen, voi seuraavaksi johtaa Liittouman joukkoja, kun ne yrittävät vapauttaa Kuwaitin Irakin kynsistä ynnä tehdä selvää Irakin joukkotuhoaseista.

Mitä monipuolisemman lähtöasetelman pelilleen valitsee, sen enemmän säpinää pelikartalle saa. Ei ole mitenkään mahdotonta, että tietokoneen ohjaama



Ilmataistelut eivät ihan pärjää Falcon 3.0:lle.

```
Player: U.S. & Allies          Turn: 6
War Aim:
  1. Capture 2 Iraqi cities
     within 6 turns.
  2. Capture 3 Iraqi cities
     within 6 turns (if 1 Saudi
     airfield or city lost).
Iraqi Cities Captured: 1
Cities Lost: 0
Airfields Lost: 0
Casualties:
Land units: 18 Left     Loss-  1 (  5%)
Air  units: 16 Left     Loss-  3 ( 15%)
```

Yhdysvallan päämäärät yhdessä pelissä.

Yhdysvallat jo ensimmäisellä kierroksella iskee Irakiin ydinasein, Irakin tankit vyöryvät Turkkiin, Israel miehittää Libanonin, Iranin maihinnousujoukot valtaavat lentokentän Jemenistä ja sitä rataa. Vänkää!

Ei mitään niin hyvää...

A Line in The Sandin uskollisuus esikuvana toimineelle lautapelille on pelin vahvin ja heikoin lenkki. TSR:n lautapelin ystävät kiljuvat riemusta, sillä tietokone hoitaa kaikki tylsät laskutoimitukset heidän puolestaan. Kaikkine nopanheittoineen pa(r)h(a)immillaan jopa puoli tuntia vievä ilmaisku vie nyt vain vajaan minuutin. Laajojenkin skenaarioiden läpipelaaminen onnistuu illassa tai kahdessa. SSI:n ilmoittama peliaika on yhdestä viiteentoista tuntiin skenaarion laajuudesta riippuen. Paras parannus lautapeliin verrattuna on kuitenkin se, että kaksikin (yksikin) pelaaja voi mellastaa koko pelilaudalla, sillä tietokone ohjaa pelaajattomien valtioiden tai ryhmittymien sotatoimia.

Mutta tietokonepelinä A Line in the Sand on vielä keskenkoinen. Etenkin käyttöliittymä on aitoa antiikkia 80-luvun puolivälistä. Info-toimintoihin ei pääse käsiksi kuin tietyssä vaiheessa, peli paljastaa tietokoneen ohjaamien valtioiden salaiset tavoitteet, vieritys nykii, äänieffektit raastavat rumpukalvoja, hiirikohdistin on sijoitettava joukko-osaston tai alueen tiettyyn kohtaan, jotta ohjelma tajuaa mitä pelaaja haluaa, jne. Kaiken tämän voisi hyväksyä joltakin puolivillaiselta pd-peliltä, mutta ei suuren ja kauniin SSI:n kaupalliselta tuotteelta. Jopa SSI:n perinteinen vahva puoli eli kattavat joukko-osastoesittelyt on laiminlyöty. Hyi!

Tietokoneversiosta on myös unohdettu korjata yksi TSR:n tekemä virhe. Missä ovat kaikki ihanaiset Scudit, Silkwormit, Patriotit ja Tomahawkit? Pelistä on kokonaan unohdettu ohjukset!

Suuri mediatapahtuma

Monenmonituisista puutteistaan huolimatta A Line in the Sand käynee maailmalla kaupaksi kuin Madonnan muistelmat. Olihan Kaikkien sotien äiti suurin mediatapahtuma sitten... sitten... ööö... Pelit-lehden perustamisen. Lisäksi SSI:n mainoskommandojen Irakin lentokieltovyöhykkeeltä Liittouman koneisiin kohdistamat it-tutkat ovat nostaneet Persianlahden jälleen otsikoihin ja Tomahawk-ohjusten tähtäimiin, juuri sopivasti samaan aikaan kun A Line in the Sand tuli markkinoille.

Jyrki J.J. Kasvi

SSI
PC 286+
Näyttö: EGA, VGA
Ääni: AdLib, SoundBlaster (Pro)
Testattu: 486DX33, SVGA, SB Pro

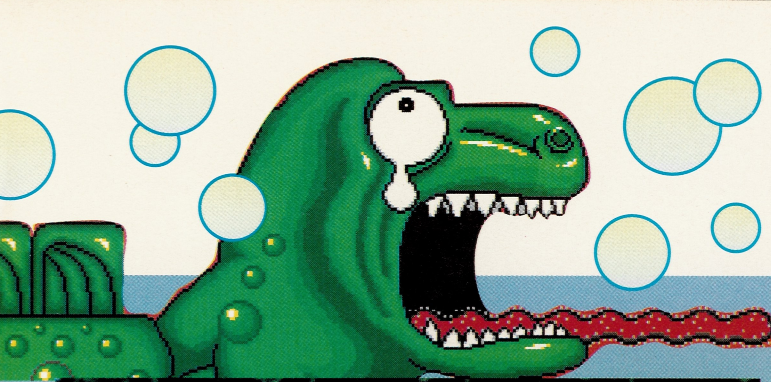
Toteutus
Käyttöliittymä ontuu, vaikka TSR:ltä lisenssoitu pelimekanismi on sinällään ihan toimiva. Toivottavasti SSI on jättänyt ohjelmoijiensa palkkiot maksamatta.

Kynnys
Jahka käyttöliittymän kankeuteen tottuu, joukkojen hallitseminen on suhteellisen helppoa, mutta aikaaviepää.

Yhteenveto
Hyvä ja hauska strategiapeli, mutta sitäkin huonompi tietokonepeli.

Strategiapeli

75



Esihistorian siipien havinaa

BC Kid



Muutama vuosi sitten Englannin pelilehdet suitsuttivat ylistystä pelille nimeltä PC Kid. Pian tämän jälkeen sama peli teki maihinnousun Amerikan mantereelle nimellä Bonk's Adventures. Nyt, ikuisuuksien jälkeen peli on ilmestynyt Amigalle ja jälleen uudelleen ristittynä, nyt B.C. Kidiksi. Kieltämättä PC Kid olisikin ollut Amiga-pelille aika huono nimi.

Kyseessä ei toki ole PC-pelikään vaan PC-Engine-konsolin yksi menestyksekkäimmistä peleistä. Bonk's Adventures oli juuri se peli, jota käytettiin ahkerasti kyseisen konsolin markkinoinnissa ja tietyllä tavalla PC Kid on (tai ainakin oli) PC-Enginen Super Mario. Niinpä onkin melko yllättävää, että kyseinen peli on nyt leviämässä muille pelikoneille. Hudson Softin liberaalimmasta julkaisupolitiikasta on jo esimerkkinä viime vuonna julkaistu Dynablasters (Bomber Man), toinen Amigalle käännetty PC-Engine-klassikko.

Amiga-versiosta vastaa saksalainen Factor 5 -tiimi, joka loi Amigan toimintapeleihin uudet standardit erinomaisilla Turricaneillaan jokunen vuosi sitten. Niinpä ei olekaan ihme, että teknisesti peli on hyvin siisti ja sujuva. Liki koko kuvaruudun värikäs sarjakuvagrafiikka on hyvännäköistä ja vieritys silkinpehmeää. Muutama hidastuminen pelin vauhdikkaimmilla hetkillä ei pelinautintoon juurikaan vaikuta. Koko peli on yhdellä levykkeellä ja latausajat salamannopeita. Peli tukee tietty kahden tulitusnäppäimen ohjainta, jolloin alkuperäisversion pelituntuma säilyy.

Mitään suurta juonta pelissä ei ole, Bonk vain lähtee pelastamaan dinosaurusmaata Kuningas Droolin kynsistä. Ja kuinka ollakaan prinsessakin on pelastettava. IIK! Onneksi nämä taustatarinat unohtuvat nopeasti pelin tiimellyksessä.

Dinosaurusmaa on jaettu viiteen hullunkurisilla loppuhirviöillä varustettuun maailmaan, jotka on lisäksi paloiteltu yhteensä noin kahteenkymmeneen vaiheeseen. Maailmat ovat graafisesti yhtenäisiä, mutta kuvallista vaihtelua on silti aivan riittävästi.

Bonkin ainoa ase on iso pää. Sen avulla sankarimme täytyy selvitä mitä oudoimmista tilanteista. Vihollisten eliminointi tapahtuu (yleensä) hyppäämällä ilmaan ja jysäyttämällä pää edellä pahaa aavistamattomasta maassa mönkijästä ilmat pellolle. Hyppäämällä tietyn värisen kukan päälle Bonkille ponnahtaa lihapala, joka tekee muutenkin kovapäisen Bonkin pään vieläkin kovemmaksi. Kunnon ilmalennon päätteeksi Bonkin rysähtäessä pää edellä maahan maa järisee ja lähettyvillä olevat olennot lamaantuvat hetkeksi täysin. Eikä sovi unohtaa Bonkin upeaa purukalustoakaan, jonka avulla hän rouskuttelee ylös pitkin kohtisuoraa seinämää.

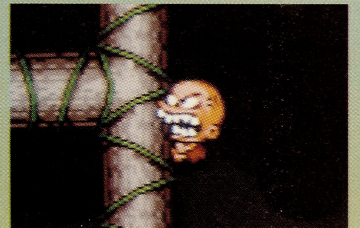
Vaikka B.C.Kid on tietokoneissä laskettuna ikivanha peli, tarjoaa se silti tuoreen tuntuisen tasohyppelykokokemuksen. Pelissä on toisistaan yllättävän paljon poikkeavia vaiheita, mikä tekee etenemisen mielekkääksi ja jännittäväksi: koskaan ei voi tietää mitä seuraava vaihe tuo tullessaan. Milloin mennään oikealle, milloin vasemmalle, milloin ylöspäin, miiloin uidaan, milloin hypitään liaaneilla, milloin liukastellaan jääpalikoilla. Lisäksi peliin on ympätty puolenkymmentä erilaista enemmän tai vähemmän piilotettua bonuspeliä, joissa piste-ennätystä metsästävät voivat vierailla. Ja mitäpä olisi tasohyppely ilman erilaisia salaisia bonuksia ja huoneita.

Riittävä tekninen osaaminen ja vaihtelu luovat vasta perustan hyvälle toimintapelille. Tärkeintä on kuitenkin pelattavuus. Tässä suhteessa B.C.Kid on aivan ehdoton klassikkopeli. Kaikki on unelmaisen sujuvaa, epäreiluja kohtia ei ole, pelihahmon ohjaaminen on helppoa ja hauskaa, jopa loppuhirviöt ovat nautittavia. Parhaimmillaan peli on ehdottomasti kahden tulitusnäppäimen ohjaimella pelattuna, jolloin toinen nappi toimii hyppynäppäimenä. Tavallisella ilotikullakin pelaaminen sujuu, mutta vaatii enemmän työtä.

Pelin ainoa heikkous on se, että sen pelaa aivan liian nopeasti läpi. Toisaalta tämä johtuu siitä, että peliä on yksinkertaisesti mukava pelata, toisaalta myös siitä, ettei pelattavaa ole kovinkaan paljoa. Bonk itsessään on miellyttävän särmikäs tuttavuus söpöpelien vähän liiankin söpöjen sankarien joukossa. Pelissä on myös viljalti huumoria. Toivottavasti näemme jatkossa lisää Bonkin erinomaisia seikkailuja.

JTurunen

Ubisoft
Kaikki Amigat (paitsi A1200, A4000)
Testattu: A500 + Megadrive Pad + ilotikku



Toteutus
Moitteeton konsolipelikäännös, jota on kuorrutettu esimerkiksi taivaan copper-väriefekteillä. Äänet ja musiikki peliin sopivat.

Kynnys
Tuskinpa menee montakaan sekuntia, kun seikkailu on jo hyvässä vauhdissa. Tavallisella ilotikulla pystysuorien seinämien kanssa voi olla ongelmia (vähän kuten Zoolissakin), muutoin pelattavuus kerrassaan upeaa alusta loppuun.

Yhteenveto
Perinteinen mutta monipuolinen, hilpeä esihistoriallinen tasohyppely, jossa ei juuri moitteen sijaa ole. Toimintapelaajan pakkohankinta.

Söpötasohyppely päällämätkintäpeli

88

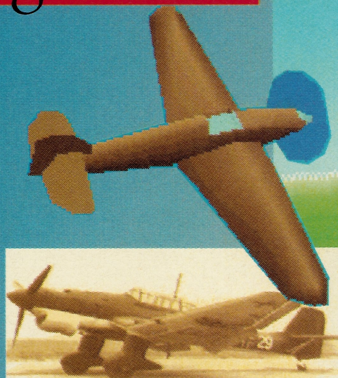


Taistelu

REACH FOR THE SKIES

"Taistelusta Englannista"





(Omistettu Korkeajännityksille ja Siivet-lehdille, monien sukupolvien klassisille lukemistoille.)

Toxic Avengerin, Hulkin ja Barbie-lehden nykyään korvatessa Kovien Miesten peruslukemiston Korkeajännityksen ("iskee kuin miljoona volttia"), lienee syytä kertoa lyhyesti, mikä oli Taistelu Englannista. Vuonna -40 (2. maailmansota) Saksan ilmavoimat (Luftwaffe, "natsisiat") aloitti massiivisen ilmasodan Englantia vastaan tarkoituksenaan pehmittää maa maihinnousua varten. Sankarillinen lentäjä Battler Britton heitti heidät lähes yksin takaisin ja voitti myöhemmin koko sodankin. Tästä on 52 vuotta.

Krauteja kahdessatoista!

Siitä taas on noin kaksi vuotta, kun edesmenneen Mirrorsoftin standilla PCW-messuilla minulle esiteltiin ensi kertaa Reach For The Skiesiä. Rowanin pojat (Amiga/ST-Falcon, Flight of The Intruder) väittivät kivenkovaa puhkipelanneensa sekä Their Finest Hourin että Secret Weapons of Luftwaffen, ja näin ollen olivat varmoja, että RFS tiputtaa ne taivaalta. Jos suuret sanat suun halkaisisivat, olisivat irtopäälaet ongelmajätettä messualueilla.

Manuaalia tutkimalla alkaa tuntua, että Rowanilla on homma hanskassa. On kunnon kampanjamoodi, videonauhuri, siipimiehiä ja radioliikennettä samplattuine efekteineen sekä lennettävänä hävittäjiä, syöksypommittajia ja raskaita pommikoneita. Eli kaikki megalentosimun ainekset. Onko Spitfire 3.0 syntynyt?

Puolustajan nurkassa pörisevät klassiset brittihävittäjät Hurricane ja Spitfire, haastajan nurkasta löytyy legendaarinen saksalainen hävittäjäkaksikko Messerschmitt Bf-109 ja (epäonnistunut) kaksimoottorinen Bf-110. Syöksypommittaja Junkers Ju-87 Stukan lisäksi mukana on raskaana kalustona pommikoneet Heinkel He-111, Junkers Ju-88 ja Dornier Do-17.

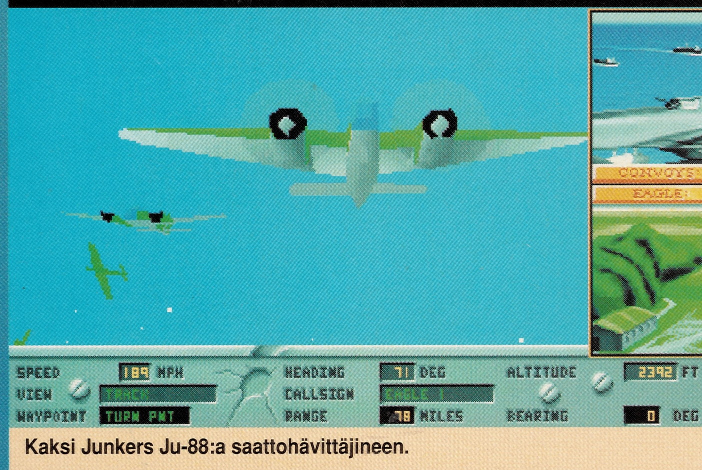
Harjoittelun lisäksi pelissä on pilottimoodi, jossa pelaaja lentää tietokoneen määräämiä keikkoja ja yrittää voittaa taistelun neljällä elämällä. Kontrollerina pelaaja voi ottaa ottaa vastuun koko kampanjasta. Brittipomo määrää tehtaat rakennuttamaan haluamiaan koneita ja määrää ne vihollismuodostelmia vastaan hypäten sitten itse kepin jatkoksi, tarkoituksenaan tylsyttää Luftwaffen hyökkäys. Saksalainen vastike taas määrää Luftwaffen maalit, rakentaa pommituslentueet, pykää mukaan saattohävittäjät ja sitten istahtaa ohjaamoon eliminoimaan Kuninkaallisia Ilmavoimia.



Pommikoneen taka-ampuja pudotti brittisian!

Pommi räjähtää

Aloitetaan iloisilla asioilla. Koneissa on älykkäät autopilotit, haluttaessa automaattisesti ampuvat kk:t ja koneesta toiseen pääsee vapaasti pomppimaan. Mutta sitten...



Kaksi Junkers Ju-88:a saattohävittäjineen.



Pelaaja voi osallistua halutessaan mihin tahansa kampanjan osaan.

Donnerwetter, Himmel ja Zum Teufel! Raskaita pommikoneita ei pääse lainkaan itse lentämään ja iloisesti jytiseviä metallimunia saa munittua vain Stukalla. Pelaajan kova osa on tyytyä konekivääriampujan synkkään uraan. Kaikissa pommikoneissa on samat kolme kk-paikkaa samoissa paikoissa, mikä ei pidä pätkääkään paikkaansa. Brittisiat!

Luftwaffen sorto jatkuu hävittäjärintamalla. Saksalaishävittäjistä on kokonaan unohdettu konetykit! Itkun hetkeksi katkaisevana positiivisena huomiona Reachin Me-110 on se oikea historiallinen susi, ei Their Finest Hourin superhävittäjä, jolla on tullut pyyhittyä useampikin brittilaivue muuttolintuja säikyttelemästä.

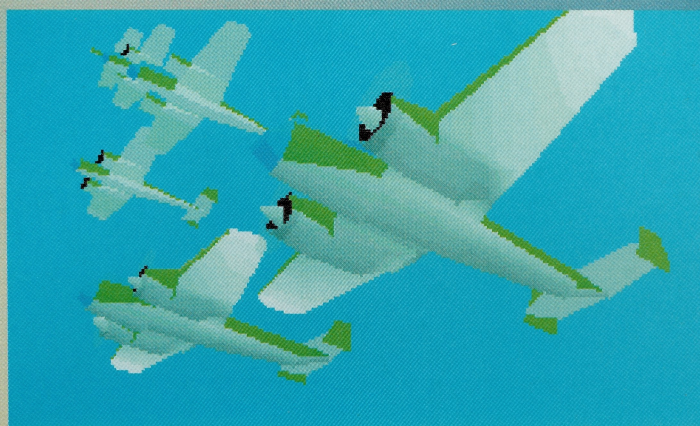
Mutta takaisin ikäviin asioihin. Me-109:ään on jätetty toimivat laskutelineet siltä varalta, että lentäjä haluaa loikata Englantiin. Mutta 110:ssä "siipimies ei anna sinun loikata", joten unohtakaa laskutelineet. Hyvinpä on tullut LucasArtsin simut tahkottua, laskutelineethän ovat näppärä keino tiputtaa tilapäisesti vauhtia tilanteen niin vaatiessa.

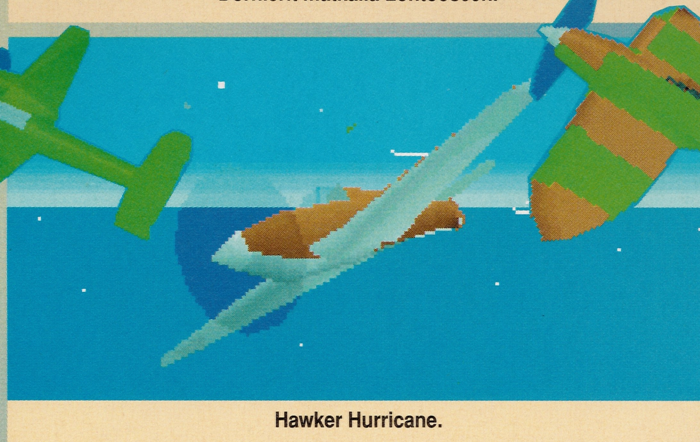
Kaiken tämän voisi tietysti murahdellen jotenkuten antaa anteeksikin, jollei pelissä olisi runsaasti muitakin ongelmia, harmittavimpana koneiden outo käyttäytyminen joystickin kanssa. Keppi liikkuu, mitään ei tapahdu, keppi liikkuu, mitään ei tapahdu, keppi liikkuu, kone päättää jyrkästi nousta/syöksyä. Hienokontrolli? Kuka sellaista tarvitsee? Reach For The Skiesissä ei muutenkaan ole tavoitettu lentämisen "tuntua" kuin korkeintaan välttävästi, eikä ilmataistelun tunnetta oikein välity. Manuaalin väitettä totuudenmukaisista lentomalleista en suostu allekirjoittamaan.

Ilmojen pikku pörisijät

Koneet sinänsä ovat näppärän näköisiä ja niistä on tyylikkäästi hävitetty jyrkät kulmat. Totuttu määrä ulkonäkymiäkin löytyy, mutta koneita on ilmassa poikkeuksellisen vaikeaa erottaa toisistaan ja muutkin graafiset efektit ovat huonoja. Muun muassa kun tuhoon tuomittuun koneeseen osuu se Viimeinen Luoti, varppaa metallilintu salamannopeasti vaakalennosta tiukkaan syöksykierteeseen, mikä näyttää välillä tosi tyhmältä. Vahingoittuneiden koneiden savulaahukset ovat aivan turhan lyhyitä, eivät sellaisia tyylikkäitä laahuksia kuin esimerkiksi Prosen B-17:ssä tai LucasArtsin simuissa. Pelin pyörittämiseen pitäisi periaatteessa jo 286:kin riittää.


Spitfiren nokalla istuu He-111, muttei kauan.


Dornierit matkalla Lontooseen.


Hawker Hurricane.

Doverin uljaina kohoavien kalkkikivikallioiden asemasta maasto on lanattu littanaksi, muutamien rakennusten, teiden ja jokien tuodessa vaihtelua.

Rutkasti plussaa tulee radioliikenteestä. Äänessä ovat kaikki omat koneet ja lennonjohto briteillä, vaikkei viestejä voikaan lähettää. Maailman huonoimmat samplatut viestit rätisevät silloin tällöin, peittäen hetkeksi alleen enimmäkseen kammottavan huonot ääniefektit, niin kuin tyhjäkäynnillä käyvän mopon ja paineilmalla toimivat hernepyssyt. Muutama ihan hyvä samplattukin efekti on peliin saatu.

Periaatteessa Reach For The Skies on kelpo coctail, valitettavasti sitä on blandattu vedellä siinä määrin, ettei kihoa tukkaan suurinakaan annoksina. Ilmiselvästi meillä on tässä kaksi vuotta vanha simu, jota on kyllä yritetty terästää, muttei läheskään tarpeeksi. Vielä vanhempi Their Finest Hour häätää kevyesti haastajan taivaalta.

Amiga-versiossa on toisen käden tietojen mukaan vähävärisempi grafiikka ja epäpelattavan hidas ruudunpäivitys.

Nnirvi

Virgin Games
PC, Amiga
Näyttö: EGA, VGA 16, VGA 256
Ääni: SoundBlaster, Roland, Adlib
Ohjaus: H, N, J
Kiintolevy: 3 Mt
Testattu: 386/25/ VGA/SB

Toteutus
Teknisen toteutuksen toinen jalka heiluu menneisyydessä, toinen nykyisyydessä, mutta olisi parin vuoden jatkoajan voinut käyttää hyväkseenkin.

Kynnys
Ei liikaa nappuloita.

Yhteenveto
Teoriassa lupaavan tuntuinen lentosimu kaatuu laimeaan toteutukseen.

Lentosimulaattori

75

Kaahailijan unelma-autokoulu

Car & Driver



Electronic Artsin lehtilisenssi Car and Driver tarjoaa muista autopeleistä poiketen mahdollisuuden testiajaa niitä unelma-autoja, jotka kotimaamme autoveroilla useimmiten jäävät unelmiksi.

Paketin kansitekstejä lukemalla tulee väkisinkin mieleen Accoladen Test Drive -sarja, idea on kutakuinkin sama: valitse auto ja rata ja yritä pysyä tiellä. Autoja on kuitenkin tarjolla vaihtelevampi katras aina vuoden -57 Testarossa-klassikosta Mercedeksen C11-vauhtihirmuprototyyppiin. Ratoja on myös moneen makuun ja lähtöön: pikateitä, ovaalirataa, drag strippiä, kilparatoja ja kuin rusinana pohjalla paikallisen ostoskeskuksen parkkipaikka.

En ole koskaan lentänyt lentokonetta, mutta osaan kyllä ajaa autoa. Niinpä onkin jokseenkin hupaisaa, että lentokonesimulaatiossa pääsen ensi yrittämällä sujuvasti ilmaan ja yleensä pysynkin siellä. Car and Driver -ajosimulaatiossa auto taas hyppii aluksi hysteerisesti suurin piirtein puskasta toiseen, välillä keikahtaa ympäri ja lopulta mäjähtää (komean) ilmalennon päätteeksi jokeen. Melko pian nuo pienet ihmeelliset aivosolut toki oivaltavat tietokoneautoilun hienoudet. Silti outo ilmiö; tuskinpa lentäminen on oikeasti helpompaa kuin autolla ajo.

Peli on suunnattu autoista kiinnostuneelle nopea(tieto)koneiselle SVGA-fanaatikolle (386-33:ssa C&D on vielä epäpelattava –nn). Grafiikka on siis parhaimmillaan nopeaa ja sujuvaa yksityiskohtaista tarkkuusgrafiikkaa, mikä todellakin tuo oman lisukkeensa keitokseen: tie näyttää tieltä eikä ryppyreunaiselta palikkajonolta. Jostain syystä kojelauta ei tässä grafiikkatilassa näy, mikä karkottaa osan realismista.

Kuvallinen prameilu ei tähän lopu. Koko ajosuoritus nimittäin "kuvataan" kymmenellä kameralla kiintolevylle, minkä jälkeen kukin voi käyttää video-ohjaajan kykyjään ja muokata ajosuoritustaan mitä hienoimman spektaakkelin. Valitettavasti luomuksia ei voi erikseen tallentaa.

Melkoinen auto- ja ratavalikoima takaa alkuinnostuksen. Mukana tulevat Car & Driver -lehden tietokonemuotoon puetut artikkelit testeineen ovat mielenkiintoista luettavaa namupala-autoista kiinnostuneille.

Aluksi ajetaan yksin tyhjillä areenoilla, mutta pian muitakin autoja ilmestyy radalle. Ja katso: eivätkös autot ajakin vallan inhimillisesti laidasta laitaan ja pusikon kautta temmeltäen. Peli näet tallentaa yllättäen aikaisemmat ajosuoritukset kiintolevylle ja käytännössä kisaillaan siis itseä vastaan. Harjoitteluvaiheessa mainio oivallus.

Siinä vaiheessa kun kaikilla radoilla on ajettu kaikilla autoilla käsikirjan mukainen huippuaika (mihin kuluu noin viikko–pari), herää kysymys mitä seuraavaksi. Ainoa mahdollisuus on lisätä ajorealismia (neljä eri vaikeustasoa) ja pyrkiä lyömään entiset ennätykset.

Peli todellakin on pelkkä testiajosimulaatio, joka vaatisi rattiohjaimen sekä jalkapedaalit tosi tunnelmaan pääsemiseksi. Pelkällä ilotikulla pelatessa alkaa väkisinkin kaivata kunnon kilpailuja, divisioonia, älykästä tietokonevastusta, poliisiautoja, jännitystä. Pelin tekijöiden puolustukseksi on myönnettävä, että autot ovat todellakin ohjattavuudeltaan erilaisia, mutta vastaako ajotuntuma autojen oikeita ominaisuuksia, on bittiversiosta mahdoton päätellä. (Varsinkin kun en ole kyseisiä autoja oikeasti ohjastanut.)

Pelissä on kaksinpelimahdollisuus, mikä sinällään on monesti autopelin pelastus. Valitettavasti tähän tarvitaan toinen tietokone ja tarvittavat lisukkeet.

Car & Driver antaa siltikin sen minkä lupaa: jännittäviä testiajohetkiä huippuauton ratissa. Pelkästään autoista innostuneelle se on oivaa ajanvietettä, autoPELIfanaatikko vaatisi kuitenkin enemmän kuin pelkkiä yhden ratakierroksen aika-ajoja ja kymmenen sekunnin kiihdytyskilpailuja.

JTurunen

Electronic Arts
PC
386-16MHz tai nopeampi, 640 kt
Näyttö: VGA, SVGA
Ääni: AdLib, Roland
Kaksinpeli: modeemi, network, piuha
Ohjaus: N, H, J
Kiintolevy: 7,9 Mt
Testattu: 486/SVGA/SB

Toteutus

Graafisesti peli on erinomainen, SVGA-grafiikka tuo (nopealla koneella) sopivan realismilisän. Mikäli huppuautojen äänet ovat niin rupiset kuin peli antaa ymmärtää, tyydyn mieluummin tavalliseen autoon. Kolme musiikkikipaletta ovat muihin ääniin verrattuna taivaallisia.

Kynnys

Monipuolisella set up -valikolla voi pelin säätää niin koneelle kuin omille kyvyille sopivaksi. Mikäli tiellä pysyminen on aikaisemmin tuottanut tuskaa, ongelma tuskin paranee. Heti ajovalmis.

Yhteenveto

"Videokamerakuvakulmilla" leikkiminen ja omia suorituksia vastaan taistelu on aluksi hauskaa, pikku hiljaa alkaa kaivata lisää hurjempia ratoja, kunnon kilpailuja. Peliin taatusti ilmestyvät lisälevykkeet pidentävät pelin ikää, samoin kaksinpelailu. Pelistä puuttuu silti se maailmankuulu syvyys!

Autosimulaattori

78

Sivuhuomautus



Niin kutsutussa first person -pelissä kuvakulma on pelihahmon silmin nähty, esimerkkinä Dungeon Master.

Jos teistä on joskus tuntunut siltä, että Pelit-lehden käyttämä kieli lipsuu yhä enemmän yli hilseen, ette ole ainoita. Itse asiassa me emme ole itsekään enää aina varmoja, mitä "isometrinen rooliseikkailupeli" oikein tarkoittaa. Niinpä aloitamme itsemme ja lukijoidemme valistamiseksi uuden palstan, joka yrittää saada vähän kuria pelien rönsyilevään käsitteistöön.

Roolipeliseikkailu

Mikä erottaa seikkailu- ja roolipelin toisistaan? Ensi vilkaisulla eroa ei aina välttämättä huomaa. Ratkaisevana tekijänä ovat hahmojen vaihtelevat ominaisuudet ja kehittyminen.

Esimerkiksi Monkey Islandissa tai Larryissä pelaaja ei voi vaikuttaa ohjaamansa hahmon ominaisuuksiin mitenkään. Hahmo ei myöskään kehity pelin edetessä. Sen sijaan esimerkiksi Ultimoissa tai Beholdereissa pelaajan ohjaaman hahmon tai hahmojen ominaisuudet vaihtelevat pelistä toiseen ja kehittyvät pelin tapahtumien myötä.

Ultima Underworld on first person -pelin kehittyneempi muoto, jossa hahmo liikkuu täysin vapaasti kolmiulotteisessa maailmassa.





The Summoning on tyypillinen isometrisen roolipelin edustaja: kuvakulma on 3/4-perspektiivi pelihahmon ulkopuolelta.

Stunt Island Mahtavia stuntteja





Hilpeän helppo stunttieditori.

Stunt Island on Hollywoodin mogulien filmisaari, jossa vaarallisimmat ja erikoisimmat stuntit tehdään. Saari soveltuu syrjäisen sijaintinsa takia erinomaisen hyvin lentostuntteihin, joita varten saarelle on kyhätty kopiot monista tunnetuista paikoista. Saarelta löytyvät esimerkiksi Alcatrazin vankilasaari, Grand Canyon sekä monta muuta elokuvan teossa tarpeellista maisemaa.

Pelin riemastuttavan omaperäisenä ideana on suorittaa onnistuneesti pelin mukana tulevat 32 stunt-tehtävää ja kilpailla samalla tietokoneen stunt-miehiä vastaan. Ensimmäiset pari tehtävää ovat varsin helppoja, esimerkiksi löysä Zerojen tiputtelu P-38:lla tai pikku pyrähdys ladon läpi Fokkerilla sujuvat leikiten kaikilta itseään kunnioittavilta lentosimufaneilta. Tehtävät vaikeutuvat kuitenkin nopeasti, ja loppupään tehtävissä menee ansioituneeltakin lentäjä-ässältäkin pelkästään jauhot suuhun – koittakaapa vaikka pujotella Migillä pilvenpiirtäjien lomitse yli 1600 km/h nopeudella!

A-10:stä Tupoleviin

Stunt Islandin mukana tulee viitisenkymmentä erilaista lentokonetta eri aikakausilta. Mukana on matkustajakoneita, molempien maailmansotien hävittäjiä sekä nykyaikaisia koneita SR-71-tiedustelukoneesta avaruussukkulaan. Lisäksi on mahdollista lentää "erikoislentokoneilla" kuten ankalla, riippuliitimellä, hirmuliskolla ja laskuvarjolla.

Vaikka stunt-tehtävien suorittaminen onkin pelin pääidea, aikaa kuluu huomaamattomasti jo pelkkiä eri koneita kokeillessa.



Monista lentosimuista tuttu koneen ulkopuolinen näkymä on Stunt Islandin tehtävien suorituksessa lähes pakollinen. Esimerkiksi tehtävässä, jossa pyydystetään pakoon yrittävä vanki laskutelineillä, ulkopuolinen näkymä on tarpeen, jotta tähtäys onnistuu vankipojan pitelemään koukkuun. Ohjaamotuntumalla sihdattaessa yleensä tulos on SoundBlasteristä kuuluva inhottava litsahdus potkurin tavoittaessa raitapaidan.

We may have to amputate...

Pelin positiivisimpia yllätyksiä on erittäin runsas digitoidun äänen käyttö. Puheella maustetut humoristiset välikuvat ovat erittäin onnistuneita eivätkä tunnu pelkältä pakolliselta täytteeltä lentojen välillä. Vitsejä ja hauskoja kommentteja riittää, esimerkiksi mainio lääkäri tuntuu löytävän aina uutta sanottavaa paikkaillessaan epäonnistunutta stunt-miestä.

Stunt Islandin oivaa äänenkäyttöä täydentää hyvä grafiikka, etenkin lentokoneet ovat erittäin onnistuneita: vektorigrafiikka yhdistettynä Gouraud-varjostukseen antaa mahtavan lopputuloksen. Maasto sen sijaan on hyvin pyramidivoittoista eikä aivan nykystandardien mukaista, tosin ei kuitenkaan häiritsevän karua.

Vain debuggeri puuttuu

Omien stunt-tehtävien suunnittelu muodostaa suuren osa pelin vetovoimasta. Stunt-tehtävien tekeminen on kuitenkin aikaa vievää puuhaa, eikä aivan yksinkertaistakaan. Apunaan suunnittelijalla on tapahtumapohjainen ohjelmointikieli, jolla määritellään stunttiin kuuluvat tapahtumat ja niiden seuraukset.

Stunt-tehtävän suunnittelu aloitetaan valitsemalla tehtävään sopiva "kuvauspaikka", esimerkiksi pikkukaupunki pommitustehtäviä varten ja vaikkapa ritarilinna Navaronen tykkien uudelleenfilmausta varten. Kuvauspaikan lisäksi määritellään tehtävään liittyvät muut esineet, rakennukset ja lentokoneet.

Stunttien ohjelmointikielellä määritellään tehtävään liittyvät tapahtumat ja niiden seuraukset, esimerkiksi tyyliin "kun esine 1 (stunt-lentäjän Boeing-747) osuu esineeseen 22 (ankka), räjäytä esineet 11 ja 15 (Golden Gatea pitkin hurisuttelevat tankit)". Tai "jos lippu 5:n arvo on 30, aseta lipun 2 arvoksi 0 ja aloita filmaus kameralla 7". Homma kuulostaa helpolta, mutta yksinkertaiseenkin stunttehtävään kasautuu äkkiä iso nivaska ehtoja, joiden debuggaamisessa menee ikä ja terveys.

Koska koko tehtävä määritellään pääasiassa erilaisten törmäysten avulla, lähes jokaisessa tehtävässä joutuu käyttämään näkymättömiä apuesineitä, jotka ovat tarpeen ohjaamaan kameroita ja tehtävän kulkua. Muuten hyvä, mutta nämä apuesineet (collision windows) eivät aina toimi oikein, lisäksi käyttöä hait-



taa että ne ovat aina määrätyn kokoisia. Kun vielä ainoa tapa testata suunniteltu tehtävä on yrittää lentää sitä läpi uudelleen ja uudelleen, on tehtävän suunnittelu yllättävän työlästä puuhaa.

Mukana tulee mahtavat kirjastot musiikkia, ääniefektejä ja tehosteita. Vektorigrafiikalla määriteltyjä esineitä löytyy yli 700 kappaletta, jo pelkästään erilaisia rakennuksia on yli 160 Taj Mahalista Eiffeliin.

Disney onnistui vihdoinkin

Joitakin mokia kuitenkin on: valikoissa liikkuminen on joskus omituisen epäloogista ja stunttieditori olisi kaivannut vielä vähän hieromista. Myös valmiita tehtäviä saisi olla mukana huomattavasti enemmän, nyt ainakin helpot stuntit tuntuivat loppuvan kesken.

Pienistä puutteistaan huolimatta Stunt Island jättää varsin vähän toivomisen varaa. Idea on erittäin omaperäinen ja toteutus on hauska. Hieman paremmalla stunttieditorilla olisi napsahtanut huippupelin pisteet, mutta tällaisenaankin peli on silkkaa laatutavaraa, ja Stunt Islandin pariin palaa mielellään myöhemminkin.

T.J.Talasmaa

Disney Software
PC
Näyttö: VGA
Äänet: Disney Sound Source, SoundBlaster, Thunder Board, Tandy Sound (DAC), PS/1 Audio Card, AdLib, Roland
Ohjaus: N, J, H
Kiintolevy: 13 Mt
Testattu: 486/SB

Toteutus
Hyvää grafiikkaa, erinomaista äänenkäyttöä mutta kankea stunttieditori.

Kynnys
Ohjelmointivammainen ei saa kaikkea irti.

Yhteenveto
Erinomainen erilainen lentosimulaattori. Löytää sokeakin Disney joskus jyvän.

Lentopeli

89



Creepshow



Juuri kun kaikki jo kuumeisina odottavat Lemmings II:sta, tulla tyllertävät Toukat puzzlepelifanaatikon uniin. Ja kuinka ollakaan pelin julkaisee Psygnosis, tuo Lemmingsin, ihastuttavan ja vihastuttavan klassikkopelin julkaissut pelitalo. Outoa.

Puzzlepelit voi oikeastaan parin viime vuoden perusteella jakaa kolmeen ryhmään: Lemmings-klooneihin, Tetris-klooneihin ja muihin. Lemmingsklooneja on purjehtinut silmieni ohi reilut puolenkymmentä puhumattakaan käsittämättömän monesta Tetris-muunnelmasta. Lähinnä tämä kertoo jotakin alkuperäpelin idean vahvuudesta ja kantavuudesta: harva klooni on pystynyt edes vähänkään horjuttamaan esikuvansa asemaa.

Creepers on (perhosen)toukanpelastuspeli eli perusidea kuulostaa vahvasti sopulimaiselta. Tyypillisessä yksinkertaisessa kentässä kohdasta A vapautuvat toukat täytyy ohjata kohtaan B, jossa sijaitsee kypsymissammio ja josta perhoset kentän läpäisyn kunniaksi pyrähtävät lentoon. Sekaan soppaan on otettu lisäksi vaikutteita Psygnosiksen tylsähköstä Tomaattipelistä. Lisäksi kenttiin on ujutettu mitä ihmeellisempiä yllätyksiä, esimerkiksi yksi kentistä täytyy ratkaista hiljaa "hiipien", toisessa taas sataa pommeja toukkaparkojen niskaan jne.

Toukkien ohjailu tapahtuu manipuloimalla maisemaa, toisin sanoen sillanrakentajatoukkaa ei ole, vaan toukan eteen lätkäistään hiiren avulla silta. Samalla tavalla voidaan matkanteon helpottamiseksi asettaa ruudulle sekä pystysuoria että vinossa olevia palikoita. Tomaattipelistä ovat lainassa tuulettimet ja trampoliinit. Lisäksi käytettävissä on magneetteja (toukatko rautaisia?!) sekä pommeja. Hilpein lisä on tennismaila, jolla paikalleen hyytyneen toukan saa hurjaan ilmalentoon. Hyvällä onnella saattaa toukka lopsahtaa suoraan kypsymiskuppiin. Osassa puzzleista ruudussa olevat esineet ovat tärkeä osa ratkaisua.

Pelinä Creepers on huomattavasti Lemmingsiä rennompi. Ainakin 50 ensimmäisen kentän perusteella useat puzzleista voi ratkaista ainakin jonkin verran eri tavoin, mikä tuo peliin lievän vapauden tunteen. Kertaalleen kenttään pläjäytetyn sillan tai tuulettimen voi poimia takaisin tai siirtää eri paikkaan. Pommit ovat luonnollisesti kertakäyttöisiä.

Aikarajaa ei ole, mutta jokainen siirto tai muu toimenpide kuluttaa energiaa, jota on tarjolla (yleensä) riittävästi. Toukat ovat sitkeähenkisiä, mutta pohjattomaan kuiluun putoaminen, veteen, tuleen tai kassaran alle joutuminen tietää tuhoa.

Vaikkei peli saakaan aikaan samanlaista syvää ja pohjatonta liimautumista kuvaruudun eteen kuten pikku sopulit aikoinaan, on Creepers ehdottomasti paras puzzlepeli pitkään aikaan. Ja mikäpä onkaan sopivampaa lämmittelyä ja ajanvietettä ennen Lemmings II:sta kuin toukkien ohjailu kypsytyskammion suojiin. Hyvä klooni.

JTurunen

Psygnosis
PC (Amiga tulossa)
20 MHz suositus
Näyttö: VGA
Ääni: AdLib, Soundblaster Pro, Roland LAPC, PC Sound, AdLib Gold, Pro Audio Spectrum, Tandy 3 Voice
Ohjaus: H
Kiintolevy: ei vie tilaa paljon mittään
Testattu: PC486, SBPro

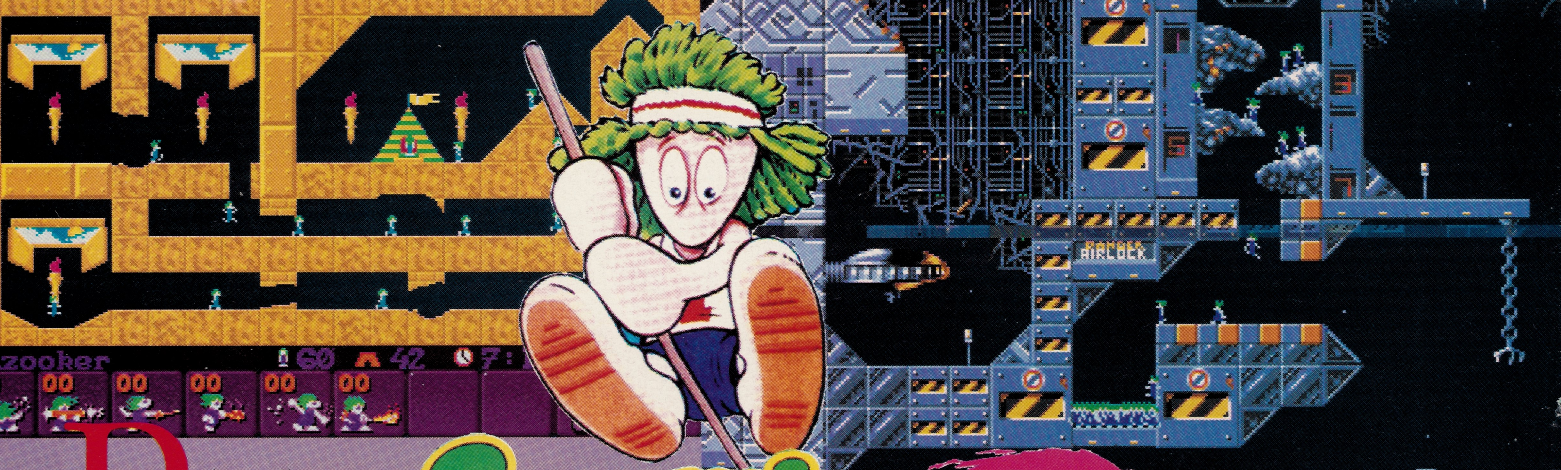
Toteutus
Värikästä toimivaa grafiikkaa, hilpeitä lillutuksia taustalla. Erikoisuutena "kameran" voi aktivoida seuraamaan joko tiettyä kohtaa tai tiettyä toukkaa, jolloin ruutuun avautuu ylimääräinen ikkuna. Voi tekniikan ihmettä!

Kynnys
Edes valmiiksi purrun käsikirjan selailua ei tarvita, alkupään kentillä proffatoukka jakelee tarvittavia vinkkejä. Riittävästi helppoja kenttiä, joissa ideat tulevat tutuiksi. Salasana jokaisen kentän jälkeen.

Yhteenveto
Ei puolenkymmentä peräkkäin koukertelevaa toukkaa millään vedä vertoja sadalle kohti tuhoaan tassuttelevalle sopulille. Silti pelattava, nautittava, hauska ja mukava puzzlepeli.

Ongelmanratkontapeli

88



Pelimyyjillä on ongelma: he mainostivat Oh no! More Lemmingsiä (lisälevy) Lemmings kakkosena, niin että mikähän tämä aito kakkososa sitten onkaan? Muuten myynti ei liene ongelma, Psygnosiksen mukaan jo pelin ennakkotilaukset räjähtivät katosta läpi.

Lemmings-saarella asuu kaksitoista eri heimoa, joita uhkaa katastrofi. Joka heimon täytyy päästä kymmenen kentän läpi saaren keskelle, jolloin he saavat kokoon maagisen talismaanin ja kaikki on eri hyvin. Paketissa on kirja, josta voi lukea saman tarinan huomattavasti pitempänä versiona.

Mitäpä uutta vuoden ehkä odotetuin kakkonen sisältää? Niin kuin matematiikan hallitsevat ovat jo päätelleet, kenttiä on yhteensä 120. Lemmings ykkösen kahdeksan taidon sijasta Tribes tarjoaa niitä yli viisikymmentä, mukana Teräslemming, sinkoja, urheiluvälineitä ja kaikkea semmoista. Totuus on suppeampi, koska osa taidoista on toistensa kopioita pienin eroin. Osa kyvyistä on heimosidonnaisia: avaruuslemmingeillä tuskin on käyttöä hiihtäjille ja luistelijoille.

Uusi työkalu on tuuletin. Lentävien lemmingsien ohjailun lisäksi sillä vauhditetaan ketjuja, joista roikkuvat lemmingit voivat sitten leikkiä Tarzania. Lemmingit voivat nyt myös hyödyntää kentissä olevia esineitä. Muun muassa katapultit, tykit, trampoliinit ja jopa luolaliskot lennättävät miniatyyriolioita halki ilmojen.

Kenttiin on myös kätketty ansoja. Niihin joutuvat vihertukat esimerkiksi murskataan, syödään ja posautetaan tyhjiössä. DMA Design on ilmiselvästi tajunnut, että kuolemanmarssi tyhjyyteen ja lemmingsien räjäyttäminen olivat tärkeitä osatekijöitä ykkös-Lemmingsin suosiossa.


Skottiheimo kohtaa Loch Lemmingsin hirviön.



Reitin ollessa selvä saa lemmingit pikakelausnapilla vilistämään nopsasti, mistä originaalin ystävät kiittävät koko sydämestään.

Minimalismin huiput

Alunperin L2:n lemmingien piti olla isompia, mutta DMA on hylännyt idean ja lemmingit ovat jälleen tuttuja, muutaman pikselin kokoisia prötöjä. Mitä näiden pikku sittiäisten elävöintiin tulee, ei voi kuin nostaa hattua. Jokainen lemming, mitä ikinä se tekeekään, tekee sen mitättömästä koostaan huolimatta vaikuttavasti animoituna. Sellaiset pikkutatsit kuin ruskettuneet rantapoikalemmingit ja punatukkaiset skottilemmmingit antavat ymmärtää, että toteutukseen on paneuduttu. L2 vie kolme levykkettä, ja kun numero 3 on koneessa, ei sitä tarvitse enää vaihdella.

Luolahirviö nappaa välipalan.



Äärettömän sympaattiset lemmingkitinät tyyliin "au!", "iii" ja "jipii" sopivat peliin kuin Kirk kapteenintuoliin. Joka heimolla on oma, aiheeseen sopiva soundtrackinsa, jotka ennemmin tai myöhemmin väkivaltaisesti hiljennetään. Vanhalle Eli-





Lemming katapultissa.

te-fanille nousi tippa silmään, kun avaruuslemmingisen taustalla soi Blue Danube, lukuisien telakointien musiikillinen piristäjä.

Rentoudu pelaamalla, #*!!"%&!

Peli tarjoaa harjoittelukenttiä eri taitojen käyttöön totuttelemiseen. Niissä ei ole aikarajaa, mutta eipä ole päämääräkään. Sitten kun tuntee, että homma on pikkuhanskassa, alkaa tosi toiminta. Mitään ykkös-Lemmingsin tapaisia läpihuutokenttiä ei kakkosessa ole.

En edes viitsi kertoa, kuinka iloiseksi, rentoutuneeksi ja stressivapaaksi vaikeat kerrasta-poikki-kentät ihmisen saavat. Tarvittavaa taitoa on yleensä täsmälleen vähimmäismäärä, ja niiden käyttö liikkuu tutulla sekunnin kymmenesosavyöhykkeellä. Eli vaikka on jo neljätoista vuotta sitten keksinyt miten kenttä ratkaistaan, joutuu taistelemaan ylikireäksi vedetyn ajoituksen kanssa. Tätä lemmingsin hallintapuolta olisi jotenkin voinut ykkösestä kehittää.

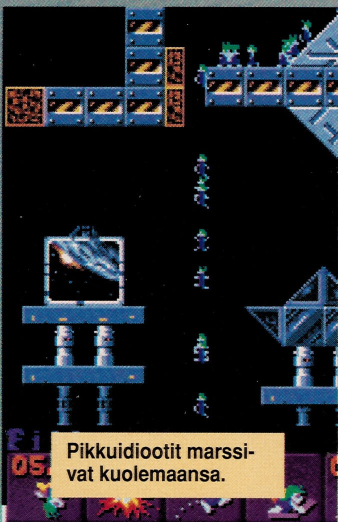
Vastapainoksi tarkoitus ei enää ole pelastaa tiettyä prosenttia pikkuolioista, vaan pelissä pääsee eteenpäin, jos saa yhdenkin lemmingin turvassa kotiin. Tämä kuuluu sarjaan "paremman puoleiset älynväläykset". Vitsi on kuitenkin siinä, että seuraavassa kentässä on käytössä vain pelastetut lemmingit, joten yhdellä lemmingillä ei enää välttämättä kenttää läpäistä. Heimosta toiseen saa vaihtaa vapaasti ja jokaiseen pelattuun kenttään voi palata myöhemminkin kokeilemaan, josko saisi useamman lemmingin elävänä läpi. Saapa pelin vielä tallennettuakin, joten kaiken kaikkiaan DMA Design ansaitsee kehuja säästämällä pelaajan samojen kenttien ikuiselta komppamiselta.

Kaiken kaikkiaan kakkonen välttää jatko-osien kirouksen ja on edeltäjäänsä parempi. Huippupeli jää kuitenkin saamatta, sillä Lemmingissä on vielä liikaa Sattuman nakkisormia ja nopeaa hiirenheilutusta, joten V-käyrä teki välillä pahoja naarmuja kattoon. Minähän en koskaan kuitenkaan ole ollut tosi Lemmings-fani, joten jos syytä on, seuraavassa numerossa karaistuneet lemmingsavustajamme vielä kertovat näkemyksiään.

Nnirvi



Ruskettuneita lemmingejä.



Pikkuidiootit marssivat kuolemaansa.



The Tribesin vihertukilla eivät taidot lopu kesken.

Psygnosis
Amiga (PC ja kaikki muut tulossa)
Tukee kaikkia Amiga-malleja
1 Mt, installoitavissa kiintolevylle, tukee lisälevaria

Lemming tyhjiössä, pian posahtaa.



Hyvät avaruuden muukalaiset,

Lemmings oli tietokonepeli, joka on käännetty lähes jokaiselle koneelle ja säälistä vielä konsoleihinkin. Tarkoitus on ohjata laumaa idiootin tasolla olevia lemmingsejä kohti odottavaa kotia, käyttäen heidän kykyjään estämään jonomassaitsemurha vaikka kuiluun marssimisella. Tilanteen näyttäessä toivottomalta voi pelaaja itse murhata koko lauman räjäyttämällä heidät, millä melkoinen osa pelin suosiota selittyikin.
Klaatu Barada Nikto,

Nnirvi



Toteutus
Taustamusiikit käyvät hermoille, muuten huippuluokan minimalisoitua grafiikkaa ja osuvat äänet.

Kynnys
Kaikkihan lemmingsejä osaavat pelata, eri asia kenen pinna kestää.

Yhteenveto
Onnistunut jatko pelilegendalle.

Puzzlepeli

88

●● Arrakis: maailmankaikkeuden ainoa planeetta, jolta löytyy rohtoa, jota tarvitsevat muun muassa Avaruuskillan navigaattorit. Se, joka hallitsee rohtoa, hallitsee maailmankaikkeutta.

DUNE·II

The Building of A Dynasty





Atreides

Veloistaan selvitäkseen Padisah-keisari Frederick IV myöntää rohdonlouhintaluvan kolmelle suurimmalle talolle. Talot Atreides, Harkonnen ja Ordos laskeutuvat Arrakisiin rohtoa louhimaan ja Dyyni kuuluu sille, joka louhii eniten. Tai jää viimeisenä henkiin.

Dyyni mikä?

Yhteydet Dyyni II:n ja Frank Herbertin Dyynin kanssa ovat täysin satunnaisia ja rajoittuvat lähinnä tuttuihin nimiin. Dune II ei myöskään ole jatkoa Cryon Dunelle, vaan itsenäinen yksinkertainen strategiapeli, jonka päävaikutteet tuntuvat olevan Empire ja SimCity. Peli on Westwoodin uuden Command of Conquer -sarjan ensimmäinen.

Pelaaja valloittaa osiin jaettua Dyyniä alue kerrallaan. Kaikki kalusto ei ole heti käytössä, vaan sitä ilmaantuu edettäessä valloituksesta toiseen. Normaalisti vastassa on vain yksi talo, mutta tietysti ennen loppua rääpät lyövät hynttyyt yhteen ja vastassa on kahden talon yhteisten joukkojen lisäksi keisarilliset Sardaukar-legioonat. Pelaaja voi valita haluamansa talon, mutta tuntuu että ainoa käytännön ero on jonkin verran erilaiset aseet.

SimDune?

Alueen alussa pelaajalla on muutama yksikkö, rakennuskeskus, ja paljon mustana näkyvää tutkimatonta aluetta, joka paljastuu pelaajan yksiköiden liikkuessa.

Puolet Dune II:sta on tukikohdan ja sen etäispesäkkeiden rakentelua rohdosta saaduilla rahoilla. Koska Arrakis on aavikkoplaneetta, voi rakennukset pystyttää vain kallion päälle, kuten jo Raamattukin aikoinaan opetti. Eikä vain kallion päälle, sillä ilman betoniperustuksia rakennukset rappeutuvat pikavauhtia.

Energiaa tukikohta saa tuuliansoista ja rahaa rohtoa keräämällä. Se ei onnistu ilman rohtojalostamoa, joka siis on hyvä kakkonen rakennusjärjestyksessä. Jalostamon mukana toimitetaan yksi telaketjullinen rohtopuimuri. Kun tuotanto kiihtyy, täytyy rakentaa rohtosiiloja, jottei kallis raaka-aine mene hukkaan.

Tutka-asema näyttää pikkuruudussa koko tutkitun pelialueen ja luonnollisesti myös kaikki yksiköt sekä hiekkamadot, joilla on ikävä taipumus pistää poskeensa yksiköitä. Tukikohdan suojaksi voi rakentaa ympärysmuuria ja asentaa automaattitykki- ja ohjustorneja. Parakit ja WORit tuottavat sotilaita.

Kolme tehdasta valmistaa kevyitä pyörällisiä ajoneuvoja, raskaita telaketjuin varustettuja laitteita ja lentokalustoa. Tehtaita(kin) joutuu päivittämään, jotta kaikki vehkeet saa tuotantoon.

Taisteluvauroiden edulliseen korjaamiseen tarvitaan tietysti korjaamo, ja mahdollisen "kalustoa liikkeelle ja nopeasti" tilanteen varalta vaaditaan avaruusasema, jotta saa yhdeyden CHOAMin kauppiaisiin ostaakseen reippaasti ylihinnoiteltuja vehkeitä.

Hiekka lentää

Ei voitto rakentamalla tule, siihen vaaditaan aseita. Kevyimmästä päästä ovat sotilaat, joita voi rakentaa yksittäin tai kolmen miehen joukkueena. Ordos ja Harkonnen voivat rakentaa myös raskaammin varustettuja erikoisjoukkoja, ja Ordos lisäksi sabotöörin. Parin alkuerän jälkeen sotilaista saatava ainoa hyöty on heidän kykynsä valloittaa pahasti vaurioituneita vi-

Mentaatti toimii eräänlaisena On Line-manuaalina sekä neuvonantajana.

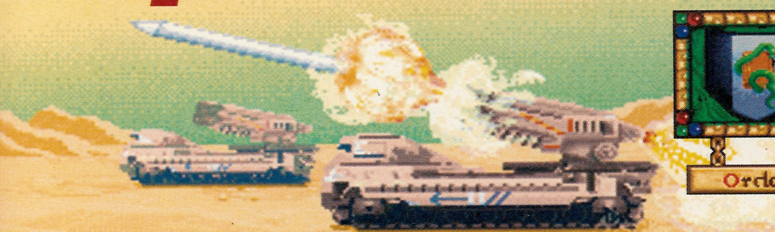


Käytössä olevat rahat.

Rakennelmien komentomenu: näyttää vahingot ja tällä hetkellä tuitantoon valitun tuotteen.

Tutkakuva näyttää koko pelialueen. Se tulee käyttöön vasta kun tutka-asema on rakennettu.

Operaatio Rohtomyrsky







Arrakis on pian Atreideksen!



hollisrakennuksia.

Kevyet ajoneuvot sopivat nopeutensa ansiosta parhaiten tiedusteluun, ja niitä kahta mallia, kolmi- ja nelipyöräistä. Raskaammin aseistetut telaketjuvehkeet sopivat jo kunnon kärhämöihin. Taistelutankilla aloitetaan, myöhemmin pääsee rakentamaan avainasemassa olevia ohjustankkeja ja raskaita piiritystankkeja. Jokaisella talolla on myös erikoistankkinsa: Atreidesin yliäänitankit, Harkonnenin superraskaat Devastatorit ja Ordosin Deviator-ohjustankit, joiden ammusten hermokaasu saa osumakohteen vaihtamaan puolta. Harmittavin ase (vihollisen käsissä) on Death Hand -ohjus, joka on epätarkka, mutta tuhovoimainen.

Raskas tehdas voi myös rakentaa lisää puimureita rohdonkeräystä nopeuttamaan tai madon syömiä korvaamaan. Toinen tärkeä erikoisyksikkö on liikkuva rakennuskeskus, jolla voi perustaa uuden etäispesäkkeen.

Lentoaluksia on kuljetuskoneiden lisäksi tietysti ornithopterit, joiden rakentamiseen kuitenkin vaaditaan ixilainen tutkimuskeskus. Koska tätä ei ilmeisesti saa itse rakennettua, on ainoa mahdollisuus on vallata vihollisen keskus.

Upeaa, mahtavaa

Pelaaminen ei voisi olla yksinkertaisempaa. Ajoneuvon tai rakennuksen napauttaminen paljastaa menun, jossa ovat kaikki mahdolliset toimintaoptiot. Yksikön saa hyökkäämään, liikkumaan, vetäytymään tai pysähtymään. Paikoillaan oleva ajoneuvo tulittaa automaattisesti kantaman päässä olevia vihollisyksiköitä. Neuvonantaja-mentaatti on aina valmiina kertomaan kustakin rakennelmasta tai yksiköstä.

Westwoodin ei ainakaan grafiikantekoa tarvitse opetella. Kaikki ajoneuvot on animoitu, ja ne muun muassa jättävät renkaanjäljet hiekkaan ja savuavat vahingoittuessaan. Kuolleet ruumit jäävät hetkeksi hiekkaan näkyviin ja tankin jyräämästä miehestä jää vain läiskä. Maukas, puhuva alkuintro (Blasterilla) virittää oikeaan tunnelmaan, ja varsinainen peliosuus sisältää runsaasti pikkuhienouksia.

Musiikki toimii kuten soundtrackin pitääkin: se ei ärsytä, vaan vaihtuu aina vastaamaan tapahtumia, eikä yllykettä sen hiljentämiseen tule. Perusääniefektit ovat varsin tavanomaista tasoa, mutta jos koneessa on kiinni SoundBlaster ja EMS-muistia ainakin kaksi megatavua, voi nauttia erinomaisista samplatuista efekteistä ja runsaasta, informatiivisesta puheesta.

Monet varmasti valittavat Dyyni-mytologian väärinkäyttöä ja käyttämättä jättämistä, mutta pelin ainoa merkitsevä heikko lenkki on tietokoneen huono strategiantaju. Se lähettää kalustoa jatkuvana virtana ilman sen kehittyneempää strategiaa, ja varsinkin loppupeleissä sotilaiden ja kevyiden ajoneuvojen käyttö ohjustornein varustettua tukikohtaa vastaan ei tuota kuin nopeita menetyksiä. Tietokone ei myöskään osaa/viitsi rakentaa uusia rakennuksia tuhottujen tilalle. Siksi onkin sääli, ettei Dune II tue esimerkiksi modeemipeluuta, koska ihminen ihmistä vastaan se olisi tappavan hyvä. Arvosteltavana oli tosin betaversio, joten saapa nähdä.

Heikkoudestaan huolimatta Dune II on harvinaisen addiktiivinen. Ensimmäinen pelisessioni kesti 12 tuntia enkä saanut rauhaa, ennenkuin valloitin Dyynin joka talona. Hyvä alku Command of Conquer -sarjalle.

1. Nirvi, Atreides Ruler of Arraki

Westwood Studios/Virgin
PC
Näyttö: VGA
Ääni: SoundBlaster, AdLib, Roland, ETC
Ohjaus: H
Kiintolevy: 8 Mt
Muuta: ainakin 2 Mt EMSiä vaaditaan puheeseen
Testattu: 386 SB





Atreidesin raskaat piiritystankit ja ohjustankit ovat aloittaneet Ordosin tukikohdan vyörytyksen. Arvatkaa onko Ordosin sotilailla monta sekuntia jäljellä?

Toteutus
Teknisesti huipputyötä, mutta tietokone ei anna vastusta kuin satunnaisesti.

Kynnys
Manuaalia ei tarvitse kuin kopiosuojaukseen

Yhteenveto
Heikkoa tekoälyä lukuunottamatta ensiluokkainen peli.

Strategiapeli





Star Legions

Planeetat sileäksi

Star Legions jatkaa Star Fleet -pelien (Interstel) viitoittamaa jo 80-luvun puolivälissä alkanutta sarjaa. Sarja kertoo Krellanien ja Zaldronien taisteluista UGA:n voimia vastaan ja pohjautuu enemmän kuin vähän Star Trek -universumiin. Krellanit ovat klingoneja, zaldronit romulaaneja ja United Galactic Alliancen todellinen vastine on United Federation of Planets.

Star Fleeteissä taisteltiin jopa Enterprisellä, ja kaikki teknologia on suoraan Trekistä omittua. Star Legions taas keskittyy pelkästään planeettojen valtauksiin ja niiden pinnalla käytäviin taisteluihin.

Krellanien resepti: otetaan vihreä upseerinraakile, annetaan yhtä vihreitä joukkoja mukaan, pistetään äijä staasikenttään matkan ajaksi ja annetaan heikko planeetta vallattavaksi. Onnistuneet valtaukset tuottavat mitaleita, ylennyksiä, rahaa ja orjia. Legioonat saavat kunniaa, ja erityisesti kunnostautuneet voivat saada nimen keisarilta. Mikäli hänestä ei ole sotilaaksi, kitkeytyypähän rikkaruoho pois Krellanien kunniakkaasta sotakoneistosta.

Ja Valtakunnan hyökkäysarmeija etenee kohti UGA:a. Ensin sortuvat laitamilla sijaitsevat heikot, puolueettomat maailmat, UGA:n ulompi puolustusrinki, sitten sisempi ja viimein UGA:n kotimaailmat.

SL:n erikoisuus on samalla sen heikkous. Planeettojen valtaileminen on toki hauskaa puuhaa, sääli vain että toteutuksessa on menty osittain metsään.

Kaikki ennakkovalmistelut ovat toisten hallussa, minkä kestää. Matka vietetään staasissa, minkä kestää. Taistelut planeettojen lähiavaruuden hallinnasta käydään staasin aikana, jonka vielä senkin jotenkuten kestää. Mutta kun se ainoa mikä peliin on jätetty on pilattu, niin se tahtoo jo pikkasen harmittaa.

Tarkoitus on siis vallata planeetta ennen kuin deadline umpeutuu. Otetaan esimerkkiplaneetta, teknotasolta 3 ja kymmenen kaupunkia. Kun laivasto on siirtynyt kiertoradalle ja planeetta on skannattu, alkaa hyökkäyskohteiden valinta. Hyökkääjä voi valita maksimissaan kahdeksan hyökkäyssektoria yhtäaikaisesti. Ensin teleportataan kevyet rynnäkköjoukot planeetan pinnalle, missä ne rakentavat laskeutumisalustan raskaiden joukkojen pintauttamista varten ja samalla ammuskelevat puolustajia.

Kun alusta on valmis laskeutumisalukset kuljettavat lisäjoukkoja pinnalle ja alkavat tosissaan murskata puolustusta. Sama tehdään niin monella sektorilla yhtä aikaa kuin vain rynnäkköjoukkoja riittää. Kun sektorin kaupungit on vallattu, siirretään joukot pois ja aletaan vallata seuraavaa kaupunkia. Halutessaan voi kaupungit murskata kiertoradalta käsin, mikä kyllä tiputtaa pisteitä. Ja siinä olikin sitten jotakuinkin kaikki.

Koska joukkoja on vain kahta tyyppiä ja kaupungit ovat toisistaan eristettyjä mitättömän kokoisia plänttejä, strategiaa ei tarvita ja riittää että rahtaa vain tarpeeksi joukkoja paikalle. Joukot saa jopa tietokonekontrolliin antamalla niille yleiskäskyjä (vihollisen tuhoaminen, puolustus, normaali hyökkäys jne).

Planeettojen käsitteleminen yhtenä kokonaisuutena toimisi paljon paremmin ja antaisi peliin ansaitsemaansa sisältöä. Pi-



Krellaanilaivasto kiertoradalla.

Lippulaiva keilaa planeettaa. Punaiset täplät ovat asutuskeskuksia.

Rynnäkköjoukot ovat siirtyneet pinnalle.



Zoomaus osapuolista.

demmän päälle planeettojen valtaileminen näin rajoittuneella järjestelmällä ei kertakaikkiaan toimi.

Itse pelisysteemi on kovin hienosti ja näppärästi toteutettu. Joukkojen kontrolloinnissa on kuusi komentopaneelia, jotka toteuttavat eri funktioita. Yhdestä valitaan hyökkäyssektorit ja ihaillaan planeettaa, toisessa katsotaan sektoreiden kokonaistilannetta, kolmannessa komennetaan pinnalla olevia taistelujoukkoja, neljännessä määrätään kiertoradalla olevien alusten kiertorata ja korkeus, viidennessä kontrolloidaan sukkuloiden toimintaa ja viimeisestä löytyvät tarkkailukamerat ja uutispaneeli. Käyttäjäliityntä toimii ihan mukavasti.

Grafiikka on 16-väristä resoluutiolla 640 x 350, ja saapa pelin jopa puhumaankin, mutta äänellisesti se ei ole loistopeli.

Star Legions on aivan liian suppea ja rajoittunut peli, mikä on todella sääli, koska tällaisia pelejä on vähän.

Jukka O. Kauppinen

Mindcraft
PC
Näyttö: VGA
Ääni: AdLib, SoundBlaster
Ohjaus: H
Kiintolevy: 6 Mt
Testattu: PC 386, VGA, PAS 16

Toteutus
Innovatiivinen käyttöliittymä, välttävät äänet ja siisti ulkoasu.

Kynnys
Hyvin yksinkertainen. Ei aivosolujen ylirasittumisen vaaraa.

Yhteenveto
Hyvä peli, joka on pilattu vajavaisella viimeistelyllä ja maasodan floppaamisella. Loppu on kohdallaan mutta imua ei löydy rajoittuneisuuden takia.

Avaruusstrategia

60



Dragon's Lair III: The Curse of Mordread

Dirk the Daringin, laserpelien luottosankarin, edellinen seikkailu päättyi pahan Mordrocvelhon tuhoon, minkä jälkeen sankarimme sulki prinsessa Daphnen vahvojen käsivarsiensa suojiin.

Nyt nämä käsivarret kantavat polttopuita Dirkin ja Daphnen omaan pikkumökkiin keskellä lumottua metsää. Varmasti heidän avioliittonsa on onnellinen, mutta Daphne on mitä ilmeisimmin pelimaailman avuttomin nainen. Eihän häntä voi jättää hetkeksikään yksin, sillä eikös jo Mordrocin ilkeä sisko ole imaisemassa prinsessaa ja mökkiä taikasauvaansa. Taas Dirkiä viedään läpi ajan ja avaruuden pelastamaan Daphne, jotta nelososa olisi turvattu.

Jos ei vielä tullut selväksi, Readysoft jatkaa animaatiovelho Don Bluthin laserpeleihin pohjautuvaa sarjaansa. Pelihahmoa, siis Dirkiä, ei ohjata kuten tavallisissa peleissä, vaan kyseessä on pikemminkin piirroselokuva. Se koostuu 27 kohtauksesta, joissa pelaaja vaikuttaa elokuvan etenemiseen vääntämällä peliohjainta johonkin suuntaan. Jos tapahtuu virhe tai myöhästytään ajoituksessa, seuraa animaation pätkä, jossa näytetään, kuinka Dirk kuolee jollakin "hassulla" tavalla.

Vaikka syksyllä ilmestynyt Guy Spy oli melko onneton peli, näytti se sentään oikeata suuntaa: hahmoa saattoi jopa hieman ohjata. Laserpeliemulaatiot sen sijaan ovat kyllä jo aikansa eläneet. Koska tekniikka on huimasti kehittynyt, eivät ne oikein enää kelpaa grafiikkademoiksikaan, kuten Space Ace vielä muutama vuosi sitten. Kuitenkin nämä pelit ovat maailmalla niin suosittuja, että niitä julkaistaan silloin tällöin. Mikäs Readysoftin on rahastaessa, kun ovat pudottaneet hintaakin kymmenisen puntaa.

Dirkin kootut kommellukset

Tarina näkee Dirkin muun muassa muuttuvan ihmemaan Liisaksi, kohtaavan Herttakuningattaren, pakenevan Beethovenin lemmikkikissaa, polttavan Mordreadin tuhkaksi ja lopuksi esittävän haamupelastuksen ennen kuin lasipallo Daphne ja mökki sisällään putoaa aikapyörteeseen.

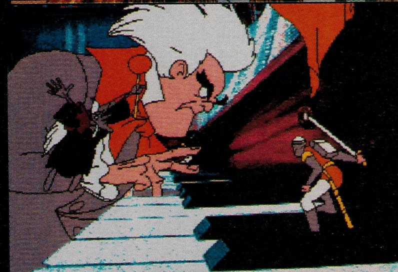
Animaatio on sulavampaa ja nopeampaa kuin aikaisemmissa osissa ja taustagrafiikka on varsin onnistunutta 16- väriseksi. Pääasiassa lyhyistä sampleista koostuva äänipuoli ei ole kovin kummoinen. Muutenkin olematonta pelattavuutta pudottaa suuntia näyttävän helppimoodin puuttuminen. Toisaalta apu auttaisi vain ennenaikaista kyllästymistä, sillä läpipeluun jälkeen peli ei enää jaksa kiinnostaa.

Mordreadin kirous vie seitsemän levykettä eikä tue kiintolevyä, mutta pelko pois. Lataustaukoja ei käytännössä ole, sillä kun yksi kohtaus on käynnissä, seuraava latautuu samalla. Levari tosin murisee koko ajan, mutta parempi sekin kuin minuuttien tauot. Jotta kaikki oleellinen olisi sanottu, kerrottakoon, että tilanteen voi tallentaa. Pelityypin fanit eivät pety, me muut tulemme toimeen ilmankin.

J & P. Piira

Readysoft
Amiga, ST, PC, Mac
Amiga 512 kt, tukee lisälevaria
Ohjaus: J, N
Testattu: Amiga





Toteutus
Ulkoasultaan kaikin puolin kelvollinen.

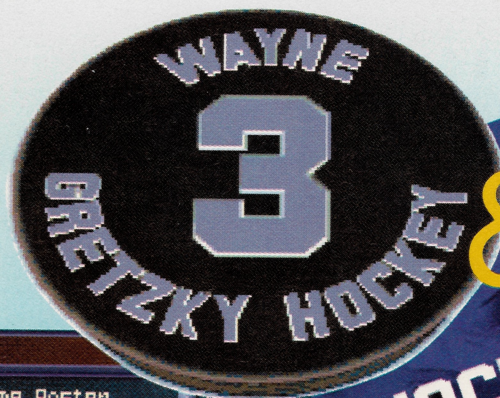
Kynnys
Vasen, oikea, ylös, alas ja nappi.

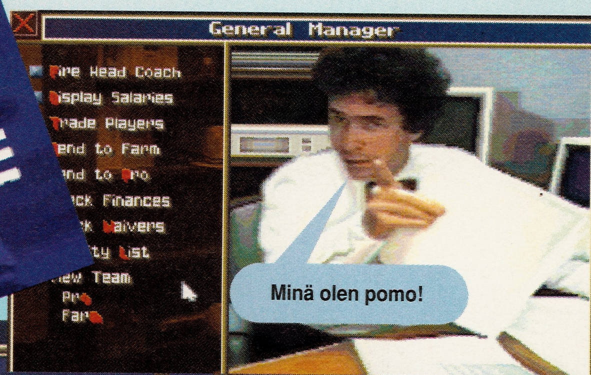
Yhteenveto
Animaatioelokuvaksi aivan O.K, mutta koska peliohjainta täytyy liikuttaa säännöllisin väliajoin, tekee se tuotteesta pelin.

"Laser"peli

50

Peliksi naamioitu piirroselokuva





Valmentaja päättää kuka pelaa.

Tilastohullun taivas.

Lätkäfanien taivas

●● Miltäpä kajahtaa lätkää rakastavan pelimiehen korvaan erinomainen manageripeli, jonka otteluosuudet voi halutessaan ratkoa jääkiekkopelien ykkösellä? Suloiselta, tottakai!

Hauskana kuriositeettina kerrottakoon, että U.S. Goldin edustaessa Euroopassa Bethesdaa yli 70 prosenttia Gretzkyistä myytiin Suomeen! Jääkiekkopelit ovat siis jenkkien ja suomalaisten huvia, muihin ne eivät tunnu vetoavan.

Taru liigan herrasta

Bethesdan jääkiekkoliigasimulaattori on mielenkiintoinen tuttavuus. Pelin ensimmäisen version olen onnistunut missaamaan, mutta parempi myöhään kuin ei milloinkaan, sillä Hockey League Simulator 2 on massiivinen ja syvälle jääkiekon ihmeelliseen maailmaan perehdyttävä erinomaisen hyvä simulaattori. Monimuotoisuudessaan sitä voisi suositella jopa suomalaisen liigajoukkueen toimitusjohtajalle harjoitusvälineeksi jääkiekkojoukkueen johtamiseen.

Simulaattorissa voi luoda kokonaisen jääkiekkomaailman alkaen liigan rakenteen muodostamisesta ja päätyen yksittäisen joukkueen perustamiseen ja sen luotsaamiseen mestarijoukkueeksi asti. Mikä parasta, uusi Wayne Gretzky Hockey 3 on helposti yhteensovitettavissa HLS2een! Yhdessä nämä kaksi peliä muodostavat kokonaisuuden, joka on jokaiselle PC:n omistavalle tosilätkäfanille must.

HLS2:ssa voi asettaa monia tavoitteita. Valittavana on esimerkiksi koko liigan peliprosessin johtaminen, oman joukkueen kokoaminen, treenaaminen ja johtaminen mestarijoukkueeksi tai esimerkiksi kilpailu kaverin kanssa, kumpi olisi pystynyt parantamaan pelikaudella 1990–91 New York Jetsien suoritusta muilta osiltaan todellisuutta vastanneessa sarjassa. Peliä voi siis pelata yksin tai kaksin, mikä lisää siihen oman suolansa.

Pelin moninaisuuden vuoksi onkin hyvä asettaa jokin edellämainituista tavoitteeksi. Opettelu selkiytyy eikä itse pelaaminen leviä käsiin sieltä täältä rääpimiseksi, joka on turhauttavaa eikä anna oikeaa kuvaa simulaattorin pitkälle menevistä nautittavista yksityiskohdista.

Joukkueen toimitusjohtajan uravalinta on alussa luontevin. Tällöin toimenkuvaan kuuluvat muun muassa pelaajien draftaus eli värväys, sopivan valmentajan palkkaus ja tarpeen vaatiessa potkujen antaminen ja talous-hallinnon pyörittäminen. Pelaajien värväys ja heitä välittävien agenttien kanssa neuvottelu on hauskaa, samoin tuloista ja menoista huolehtiminen. Mikäli pelikauden budjetti lipsahtaa miinukselle, eli pelaajat eivät jon-kun ottelun jälkeen saa palkkaa, on tällä välitön negatiivinen vaikutus pelaajien pelimotivaatioon. Menoja voi supistaa harjoittamalla pelaajien kuntoon ja kykyyn perustuvaa palkkapolitiikkaa ja välttämällä ylisuuria pelaajapalkkioita.

Hyvien pelaajien myyminen taloudellisessa ahdingossa helpottaa väliaikaisesti, mutta johtaa helposti syvempään syöksykierteeseen. Lupaavien pelaajien draftaus ja ennakkoluulottomat valmentajavalinnat tuottavat usein hyvää tulosta. Mikäli halua, tietokone hoitaa toki nämäkin tehtävät.

Kierros kierrokselta etenevää pelin rytmiä voi hidastaa tai nopeuttaa oman makunsa mukaan. Nopeimmillaan pelikierros sujuu antamalla pelivastuun tietokoneelle. Oman joukkueen pelit voi pelata myös Wayne Gretzkyn kolmosessa, mikä on todella mielenkiintoinen ja syvyyttä kumpaankin peliin luova vaihtoehto, mutta pelikauden loppuun saattaminen kestää viikkoja, ellei peräti kuukausia. Kierroksien välillä voi vaikuttaa oman joukkueensa menestyk-

Matsit ratkotaan joko piilossa tai Gretzkyssä.



Peli sujuu klassiseen 2DGretzky-tyyliin...



...tai uudella perspektiivillä.



Verkko soi ja katsomo laulaa.



Animaatiot terästävät huippukohtia.

seen muun muassa siirtämällä pelaajia farmijoukkueeseen ja/tai nostamalla hyväkuntoisia ja motivoituneita uusia kykyjä liigajoukkueeseen. Samoin uusien pelaajien ostaminen muista joukkueista ja omien pelaajien myyminen on osa NHL-joukkueen toimitusjohtajan arkipäivää.

HLS2:n pelaaminen teknisesti sujuu parhaiten hiirellä ja näppäimistöllä. Näppäimistön suoravalintanäppäimet mahdollistavat sujuvan pelaamisen. Grafiikka ja äänet ovat kohdallaan. Erikoismaininnan ansaitsee simulaattorin tulostusjärjestelmä, jonka avulla saa monipuolisia ja välttämättömiäkin kirjallisia raportteja pelin kulusta. Kirjallisilla tulosteilla voi vaikka vertailla kaverin kanssa omia kykyjä johtaa NHL-joukkuetta.

Kolmas G toden sanoo

Wayne Greztky Hockey 3 on järjestyksessään jo kolmas versio pelistä. Uutta verrattuna kakkosversioon ovat muun muassa parannetut ääniefektit, jotka ovat todella hyvät, digitoitu kuuluttajan ääni, uudet animaatiot muun muassa maalin teossa sekä oikeata jääkiekkoa paremmin kuvaava realistisempi yleisöte kokonaisuudessaan. Erittäin vaikuttavaa. Odotetuin uutuus lienee mahdollisuus pelata linnunsilmäperspektiivin asemasta 3/4-perspektiivissä isommilla pelaajilla, jos vain koneteho riittää.

Hienon ääni- ja animaatiototeutuksen varjopuolena on luonnollisesti pelin vaatima suuri tila. Yhdeksän megan minimitilavaatimus kiintolevyltä on kohtalaisen paljon, mutta toisaalta tällä uhrauksella saa kyllä peliä kerrakseen.

Peliä voi pelata yksin tai kaksin, mutta tietokonetta vastaan pelattaessa Wayne on parhaimmillaan. Itse pelaaminen on kohtalaisen helppoa. Alussa kannattaa oman joukkueen tasoksi määritellä ammattilaisjoukkueen taso ja vastustajan tasoksi yliopistojoukkue. Vauhti pienek-si ja kentälle. Pelin ideana on ohjata yhtä tai kahta oman joukkueen pelaajaa, sijoittautua oikein kentällä, ronkkia vastustajaa ja yrittää anastaa kiekko pois vastustajalta ja sijoittaa joko rannelaukauksella tai lämärillä kiekko vastustajan verkkoon. Tietokone hoitaa vastustajan pelaamisen ja oman joukkueen muut pelaajat. Paitsiot, pitkät kiekot ja rangaistukset vihelletään mikäli niin haluaa.

Tuomaritasoja on neljä. Tuomari numero 1 kiinnittää tavallista vähemmän huomiota virheisiin, eli sikaakin voi pelata, tuomari 2 on normaali tiukka ja tuomari 3 on eurooppalaistyylinen suhteellisen anakara tuomari. Tuomari 4 on joku edellä mainituista, mikä, se selviää pelikohtaisesti ronkkimalla ja rikkomalla vastustajan peliä.

Kentälliset voi muokata mieleisekseen ja samalla voi valita myös joukkueen yleisen linjauksen, eli pelaako joukkue eurooppalaista taitokiekkoa vai aggressiivista NHL-lätkää. Jokaisen pelaajan voi muokata tarkoitukseen sopivaksi valitsemalla pelaajalle tiettyjä ominaisuuksia pisteyttämällä asteikolla 0–9 esimerkiksi nopeutta, luistelutaitoa, aggressiivisuutta, laukaisukykyä yms. Hyvä joukkue on yleensä monipuolinen mutta tasainen. Jokaista ketjua tarvitaan, sillä pelitilanteessa pelaajien voimat hiipuvat parin minuutin pelin jälkeen ja tehokkuus laskee aivan kuten oikeassakin jääkiekkopelissä.

Kentällä olevat pelaajat hoitavat kukin oman reviirinsä niin puolustus- kuin hyökkäyspäässäkin. Tietokone luistelutaa pelaajia tiettyjen koordinaattien mukaan, yleensä kolmion muotoista kuviota. Tehokas hyökkäyspeli muodostuu näiden kuvioiden varaan, muokkaamalla itse kentälliselle kierot kuviot saa mukavasti niskaotteen vastustajastaan. Maali hyvän "Porin Ässät -mäisen" klap-klap-yhdistelmän päälle on orgastinen kokemus.

Pelimukavuus on hyvä. Optimaalinen pelitapa on yhdistetty hiiri-näppäimistö-kombinaatio. Suoravalintanäppäimet helpottavat itse peliä ja pelamiseen pääsee nopeasti kiinni. Äänet ja animaatio ovat huippuluokkaa ja ne luovat oman tunnelman peliin. Monipuoliset valintamahdollisuudet ja HLS2-pelien pelaamismahdollisuus pitävät Wayne Gretzky Hockey 3:sen lätkäpelien kuninkaana.

Mika Nirvi

Bethesda Softworks
PC

Hockey League Simulator 2
Näyttö: VGA
Ääni: –
Ohjaus:H, N
Kiintolevy: 3 Mt

Wayne Gretzky Hockey 3
Näyttö: VGA
Ääni: Adlib, Soundblaster, Roland
Ohjaus:J, N, H
Kiintolevy: 9 Mt
Testattu: 286, VGA, Adlib

Toteutus
Kummatkin alansa huippuluokkaa

Kynnys
Manuskat epäselviä, HSL II vaati aivoja.

Yhteenveto
Lätkäfanien must-yhdistelmä.
Jääkiekkopelejä

Yhdistettynä
92







Patriarkan kosto

"Tämä oli mielessäni alusta alkaen... Rengasmaailmasta pitäisi kirjoittaa kolmas kirja, mutta se tulisi toteuttaa tietokoneella. Revenge of the Patriarch on jatkoa kahdelle ensimmäiselle kirjalle... Olen iloinen, että se on niin hyvä kuin se on." – Larry Niven Ringworld-pelin takakannessa.

Rengasmaailma, Larry Nivenin Hugolla ja Nebulalla vuonna 1971 aateloitu tieteiskirja ja sen epäonnistunut jatko-osa Ringworld Engineers, on kuulunut scifin harrastajien lukemistoon jo kahden vuosikymmenen ajan. Nyt scifin vakiomitta eli trilogia on sitten täysi, sillä vaikka Niven ei ole itse ollut tekemässä Revenge of the Patriarch -peliä, hän on ainakin rahaa vastaan valmis sanomaan sitä sarjan kolmanneksi osaksi.

Jatko-osan sankari

Tavallisesta kirjan peliversiosta poiketen Ringworld ei aseta pelaajaa kirjan sankarin asemaan, vaan kirjan jatko-osan sankarin asemaan. Itse asiassa peli alkaa siitä, kun Ringworld-kirjan sankarit Louis Wu ja Eläimille Puhuja (Kzinien ihmisten kanssa murisemaan joutuvista diplomaateistaan käyttämä nimitys) ovat kadonneet. Pelin päähenkilö Quinn on Louis Wun Eläimille Puhujan luokse lähettämä palkkasoturi, jonka varoitus tulee perille liian myöhään. Lisäksi kzinien patriarkka on antanut mahtikäskyn Eläimille Puhujan klaanin ja nukketöörien lajin sukupuuttoon tappamiseksi. Tämän tiedon sisältävä levyke kannattaa muuten poimia heti pelin aluksi tainnutettavan kzinin tavaroista...

Louis Wun ja Eläimille Puhujan toimeksiantajina toimineet nukketöörit "värväävät" Quinnin ja Eläimille Puhujan seuraajan, Koston Etsijän, lähtemään Rengasmaailmaan ja noutamaan sieltä eräitä nukketöörien tarvitsemia tavaroita.

Kuten tavallista, nukketöörit eivät kerro juuri mitään siitä, mihin Quinn kumppaneineen joutuu, mihin heidän noudettavakseen määrättyjä tavaroita tarvitaan, ja mitä ihmis- ja kzinkunnalle tapahtuu, jos he eivät noudata nukketöörien määräyksiä. Ja mihin ihmeeseen Wu ja hänen kzin-ystävänsä(!) ovat oikein kadonneet. Nukketöörit voivat pelokkuudessaan olla täysin häikäilemättömiä olentoja, joita jopa kzinien on syytä kavahtaa.

Seikkailu vai kirja?

Ringworld ei ole peli eikä tietokoneistettu kirja, vaan jotain siltä väliltä. Tarinassa on pitkiä animaatio- ja kerrontajaksoja, joita lyhyet seikkailujaksot rytmittävät. Onpa mukana jopa yksinkertaista toimintapeliaineistakin. Vaikka pelilaatikon takakannessa väitetään, että pelaajan toimet ratkaisevat pelin lopputuloksen, pelin juoni on kirjoitettu lähes valmiiksi. Typerehtimällä joko kuolee tai jää jumiin. Lisäksi peli ohjailee pelaajan toimia eri tavoin eli vaikka Quinnille annetaan jossain tilanteessa kaksi-kolme vaihtoehtoa, muiden hahmojen toiminta johtaa kaikki valinnat samaan lopputulokseen.

Revenge of the Patriarch pysyy monessa suhteessa uskollisena Nivenin tyylille ja periaatteille, paitsi että rishathra-kohtauksesta on leikattu pätkä pois... Pelissä on onnistuttu esimerkiksi toteuttamaan Quinnin ja Koston Etsijän sanailu, joka vaikuttaa viattomalta vinoilulta, mutta voi todellisuudessa minä hetkenä tahansa johtaa toisen kuolemaan. Peli tuokin elävästi mieleen Wun ja Puhujan suhteen, joka vasta koitosten myötä jalostui ystävyydeksi. On syytä muistaa, että kzinit ja ihmiset ovat taistelleet monta hyvin veristä ja pitkää sotaa, joissa pasifisteina itseään pitävät ihmiset ovat tuhonneet suurimman osan kzinien sotilasmahdin imperiumista. Koston Etsijän kasvoilla viipyvä hymy ei ole suinkaan merkki ystävyydestä, vaan neulanterävät raateluhampaat paljastava refleksi.

Pultattu Moby Dick

Mielenkiintoinen juoni on pilattu onnahtelevalla teknisellä toteutuksella. Vaikuttaa siltä, että peli on yritetty väkisin puristaa valmiiksi joulumarkkinoille – ja epäonnistuttu sekä sanan valmis että joulu kohdalla. Pienellä testauksella ja viilauksella Ringworld voisi olla hyvinkin mielenkiintoinen seikkailupeli.

Nyt kaikista huoneista ei tah-


Rengasmaailman avaruusasema.



Hoh hoh! Pelin mega-alus onkin Enterprisen varppimoottori!







do päästä ulos ellei tiedä tismalleen oikeaa näyttöruudun osaa, johon kohdistin on ensin sijoitettava. Tämä on sitäkin turhauttavampaa, koska yleensä huoneista näyttää pääsevän joka suuntaan, mutta tie on auki vain yhteen. Ovista ei pääse läpi kävelemällä vaan ovea käyttämällä ja sitä rataa.

Vastaavasti kaikki mukaan poimittavat esineet eivät erotu kunnolla taustastaan. On turhauttavaa naksutella kiviseinää, jossa on vain yksi kivi, johon köysi suostuu tarttumaan. Semminkin kun köysi on otettava joka kerta laukusta uudelleen esiin. Lisäksi vain osa esineistä suostuu lähtemään kantoon. Löytämänsä esineen tarpeellisuuden voikin testata sillä, irtoaako se maasta vai ei. Ei sillä että välttämättä haluaisin lukea Quinnin hytistä löytämäni Moby Dickin, mutta ei se silti saa olla pultattu pöytälaatikkoon kiinni.

Valitettavasti Ringworldiä ei voi suositella kuin Nivenin ja Rengasmaailman ystäville. Muiden kärsivällisyys tuskin riittää pelin käyttöliittymän ongelmien kanssa tauhkaamiseen.

Jyrki J.J. Kasvi

Tsunami/Accolade
PC
Näyttö: VGA
Ääni: Roland, Pro Audio Spectrum, AdLib, SoundBlaster
Ohjaus: N, H
Kiintolevy: 10 Mt
Muuta: Vaatii DOS 5.0:n. Pelin mukana toimitetaan Ringworld-kirja alkukielllä.
Testattu: 486(33), SVGA, SB Pro 2

20 vuoden ikävä

Rengasmaailman suomennosta saatiin odottaa tasan kaksikymmentä vuotta. Vaikka Nivenin Tunnettuun avaruuteen sijoittuvaa kirjaa on vuodesta 1970 lähtien myyty ja palkittu maailmalla pilvin pimein, suomalaiset saivat sen kirjahyllyihinsä vasta 1990, kun Book Studio aloitti Galaxy scifi -pokkarisarjaansa.

Rengasmaailma on nimensä mukaisesti EC-1752-tähden ympärille rakennettu rengas, jonka säde on mielikuvitukselliset 145 miljoonaa kilometriä, ja jonka sisäpinnalle voi halutessaan levittää kolme miljoonaa maapallon 1:1-karttaa. Ihmiskunnankin kohtaloita peukaloimalla nimensä saaneet nukketöörit (puppeteer) lähettävät retkikunnan tutkimaan tätä outoa rakennelmaa. Retkikunnan, joka koostuu kahdesta ihmisestä, sillä nukketöörit ovat jalostaneet ihmiskunnasta nimenomaan onnekkaan, yhdestä kzinistä, jonka kissamainen soturirotu on antanut vaikutteita esimerkiksi Wing Commanderin kilratheille ja yhdestä hullusta nukketööristä. Yksikään täys'järkinen nukketööri ei nimittäin ikinä uskaltaudu poistumaan omalta planeetaltaan tai asetu ylipäätään milleen vaaralle alttiiksi.

Sama pelokkuus kuitenkin pakottaa nukketöörit tutkimaan Rengasmaailman. Sen rakentamiseksi vaadittu teknologia ylittää huimasti jopa heidän kykynsä, jotka riittävät kokonaisten planeettojen liikuttelemiseen. Heidän on pakko tietää, ovatko Rengasmaailman rakentajat ja asukkaat heille mahdollisesti uhaksi.

Rengasmaailma osoittautuu hyvin vanhaksi, ja sen kulttuuri on romahtanut jo aikoja sitten. Suurin osa jäljellä olevista koneistoista on purettu vuosituhansia sitten varaosiksi, ja paikallinen asujaimisto on taantunut kivikaudelle. Mutta Rengasmaailmalla on silti tarjota niin vaaroja, yllätyksiä kuin lukunautintoakin, sillä vaikka Niven on joskus myöhemmässä tuotannossaan sortunut selittelyyn, Rengasmaailma on puhtaaksiviljeltyä sense of wonderia. Jopa suomennos toimii, vaikka kökköjäkin toki löytyy.

Suosittelen, koko Galaxy Scifi -sarjaa.

Larry Niven: Rengasmaailma
Alkuteos: **Ringworld (1970)**
Suomentanut: **Jorma-Veikko Sappinen**
Book Studio Oy, 1990.



Käyttäjäliityntä on varsin selkeä.


Quinnin olisi syytä jo tarttua aseeseen.

Toteutus
Pelin heikoin lenkki. Etenkin käyttöliittymän viimeistely ontuu. Maisemat ovat sen sijaan kauniita, ja yksityiskohtiin on kiinnitetty huomiota.

Kynnys
Kohtalaisen matala. Tunnetun Avaruuden tuntemuksesta on apua.

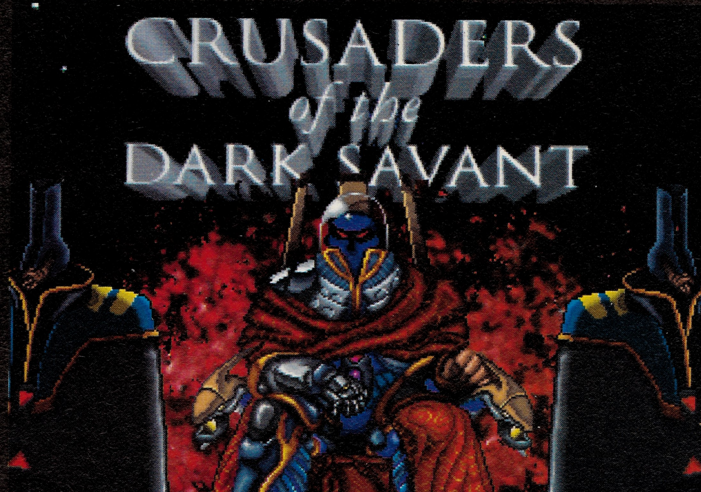
Yhteenveto
Mielenkiintoinen yritys pelin ja kirjan yhdistämiseksi. Valitettavasti parantamisen varaa on vielä melkoisesti.

Seikkailupeli

78

Wizardry 7 Avaruuden ristiretkeläiset

Wizardryt ovat vähintäänkin yhtä legendaarisia kuin Ultimat, mutta Suomen valloitus alkoi vasta kuutososasta pelien levitessä Yhdysvaltain ulkopuolelle. Wizardry seiskan perusjuoni on näennäisesti tavanomainen: etsi mahtiesine ennen kuin pahat jätkät löytävät sen. Mahtiesine on piiloitettu Lost Guardian -nimiseltä planeetalta löytyvän hirmuisen sokkelon syövereihin ja vain pelaajaporukka voi pelastaa maailman. Pelin edistyessä paljastuukin huomattavasti peruskliseitä rikkaampi juoni.



●● Klassinen Wizardry-sarja on kyntänyt pelimeriä jo vuosikymmenen ajan. Osa seitsemän melkein valahti verkkomme läpi, mutta koska se voitti noin puolet jenkkilehtien jakamista Vuoden Roolipeli -palkinnoista, niin pakkohan se oli ottaa katsaukseen.

Juonivyyhti

Wizardryssä on todella nähty vaivaa. Tämä näkyy esimerkiksi siinä, että peli voi alkaa neljällä eri tavalla. Kolme ensimmäistä tapaa määräytyvät sen mukaan, miten pelaaja läpäisi Wizardry VI:n ja neljäs on noviisialoitus peliä ennen pelaamattomille.

Aloitusvaihtoehdot vaikuttavat lähinnä porukan aloituskohtaan maastossa, aseistukseen ja taikoihin. Uusi sakki aloittaa lähellä New Cityä, ja kovin pahoja mömmöjä ei heti tule vastaan. Veteraanisankarit puolestaan joutuvat jo alusta pitäen melkoisen myllytyksen kohteeksi.

Juorut kulkevat

Wizardry 7 sijoittuu Guardia-planeetan pinnalle. Seikkailijatiimimme kompatessa ympäri maita ja mantuja vastaan saapuu mitä omituisimpia olentoja. Guardian alkuperäiskansojen lisäksi vastaan tulee Guardian ulkopuolelta saapuneita ilkeiden olentojen ryhmiä.

Pahojen poikien jengeissä on yksi mielenkiintoinen piirre: eräät niistä yrittävät tietokoneohjatusti suoriutua samasta tehtävästä kuin pelaajakin, eli jos viivyttelee liikaa, saattaa eteen tulla tyhjiä aarrearkkuja sun muita, joiden tavarat ovat jo kadonneet parempiin ja nopeampiin suihin. Todella loistava ja omaperäinen idea!

Vaihtoehtotodellisuuden tunnelmaa lisää entisestään sekin, että NPC:t juttelevat keskenään. Jos pelaajaporukka juoruaa yhden kanssa ja paljastaa itsestään liikaa tietoja, saattaa tieto kulkeutua paikalliselle pääpahalle, joka tietää järjestää muutaman mukavan pikku yllätyksen pelaajien polun varrelle...

Keskustelu muuten tapahtuu kirjoittamalla kokonaisia lauseita. Pääsääntöisesti peli tuntuu pysyvän kärryillä pelaajan puheista, ellei nyt aivan hurjan monimutkaisia virkkeitä kehittele. Keskustelu lauseittain on hyvä idea, mutta ikävä kyllä vastausrepliikit valuvat hitaasti ruudulle ja ei voi olla aivan varma, miten pitkälle pelin parseri (jiih!) ymmärtää syötteitä. Hyvä idea silti.



Korea inventoriruutu.

Taikapisteet on jaoteltu yksilöllisesti.



Tilausmyynnin lisäksi parserilla on oikeaakin käyttöä.

Taikuuden kuusi elementtitasoa

Wizardryn taikasysteemi on varsin mielenkiintoinen. Taikoja voivat käyttää maagi-, alkemisti-, kleeri- tai psyykkisiä kykyjä omaavat henkilöt. Esimerkiksi piispa osaa käyttää maagin ja kleerin loitsuja, ja samurai pystyy heittämään maagiloitsuja.

Loitsut on jaettu kuuteen ryhmään eli maan, ilman, veden, tulen, magian ja hengellisyyden elementtitasoihin. Jokaisella hahmolla on omat loitsupisteet kullekin elementtitasolle ja loitsun käyttö verottaa pisteitä vain siltä elementtitasolta, johon loitsu kuuluu.

Älykkäästi loitsuja voi heittää myös eri voimakkuuksilla. Esimerkiksi jos Patric-maagi loitsii 3. voimatason tulipallon (pisteitä 6 per taso), hän kuluttaa tulen elementtitason magiapisteistään kaikkiaan 18 kappaletta. Voimatasot vaikuttavat paitsi tehoon myös loitsun heiton vaikeuteen.

Taioista löytyy kaikkea vänkää aina psyyketulesta ydinpommiin ja jos oikein ilkeiksi ruvetaan, voi vihollisten päälle manata vaikkapa muutaman tonnin kiveä (hihihi).

Kaiken kaikkiaan loitsimissysteemi on yksi parhaista eteen osuneista, josta voisi yksi sun toinenkin firma ottaa oppia. Kymmenen pistettä ja papukaijamerkki.

Vinkkejä alkuunpääsemiseen

Kartta löytyy suhteellisen läheltä aloituspistettä. Komppaa lähimetsät läpi ja kun tulee juttua luista olet melko lähellä. Kartta on aarrearkussa, lähellä lammikkoa. Älä lähde etsimään sitä heti, vaan käy ensin tutkimassa New Cityn lähellä oleva pikkuinen luolasto. Näin porukkasi saa jonkin verran kokemusta, eikä kuole hetsillään.
New Cityn itäosista löytyy yksi kauppias, jonka luona kannattaa käydä. Salasana on Black Market. Jos löydät magiakaupan, eikä myyjää näy mailla halmeilla, odota yöhön. Opeta kaikki hahmot uimaan vähintään 15 kykypisteen edestä. Puolilohikäärmeet ovat suureksi avuksi alussa – ota jengiin ainakin yksi mukaan. Samurai on ehdottomasti paras tappelija. Hyvä kokoonpano porukalle on: ritari, samurai, samooja, pappi, maagi ja ninja.



Uh oh, kävipä pojilla huono munkki...ei kun seitsemän huonoa munkkia!



Automaattikartoitus – aikamme suuri keksintö.

Vähävalinnaista miekanheilutusta

Vaikka magiasysteemi on loistava, ei samaa voi ikävä kyllä sanoa taistelusta yleensä. Vihollisia hyökkää kimppuun lähes jatkuvasti ja uusien maisemien tutkiminen on melkoisen tahmeaa, kun joka halvatun hetki joku örkki huohottaa niskaan. Tuleehan niistä tietysti mukavasti kokemusta, mutta silti...

Sir-Tech on tietoisesti käyttänyt jo vähän vanhahtavaa vuoropohjaista taistelusysteemiä reaaliaikataisteluita vihaavien roolipelajien iloksi. Taktiikka valitettavasti rajoittuu optioiden valintaan, ja viholliset liimautuvat ryhmän eteen ja siinä sitten mätkitään, kunnes toinen osapuoli puree multaa tai lähtee karkuun. Oman ryhmän jäseniä ei voi osoittaa keskittämään hyökkäystään jonkun tietyn hahmon kimppuun. Ikävä tuli jotain AD&D-kultalaatikoiden kaltaista taistelusysteemiä, nyt pelaajalle jää niin hirmuisen vähän päätettävää.

Omien hahmojen joutuessa myrkytyksen, jäädytyksen tai ylipäätään minkä tahansa muun pahan vaikutuksen uhriksi ilmestyy tätä tilaa kuvaava naamankuva hahmon pään viereen. Ikävä kyllä naamari on pientä tihrua, josta ei saa kunnolla selvää. Might & Magicin ylikorostuneet naamankuvat olivat paljon parempia. Eikä suojaloitsujen päälläoloa näy mistään.

Tekninen puoli

Grafiikka on sellaista kohtalaista VGA:ta ja vaikka animaatiota kehutaan, ei se oikein säväyttänyt. Ääniefektit sentään ovat varsin kiitettäviä. Linnut laulavat, askeleet narisevat ja taistelussa miekat kilisevät loitsunhumahdusten lomassa. Lisäksi viholliset ääntelevät silloin tällöin ja muutamat äänet, kuten pahojen munkkien messuaminen, ovat todella mukaansatempaavia. Musiikki puolestaan kärsii lievästä naiviudesta ja itsensä toistamisesta.

Hahmonhallinta on toteutettu suhteellisen hyvin. Naaman klikkauksella siirrytään ruutuun, josta voidaan tutkailla kyseisen henkilön kykypisteitä ja tavaroita. Ainoa häiritsevä piirre on se, että siirryttäessä hahmoikkunassa tutkailemaan toista hahmoa, tulee seuraava hahmo näkyviin jokseenkin sattumanvaraisesti. Ärsyttävää, kun pitäisi siirtää kamaa mieheltä toiselle.

No, onkos se huippupeli?

Ensimmäisellä pelikerralla Wizardry ei vakuuta. Pelaajaporukka on järjestelmällisesti alakynnessä ja kun kompassia ei ole kuin loitsuna tulee alussa harhailtua melkoisesti.

Pelipaketin kannessa rummutetaan mahtavalla automaattisella kartoituksella, mutta naama vääntyy hyvin ikävästi kun selviääkin, että ensin täytyy hommata kartta. Tätä etsiessä minulla sitten menikin hupaisasti tunti jos toinenkin. Vielä pahemmin itkettää siinä vaiheessa, kun huomaa kartan kartoittavan kerrallaan vain pikkuisen alueen verran ja kaiken kukkuraksi vain ne alueet, joissa pelaajaporukka on käynyt, eikä esimerkiksi niitä alueita, jotka nähdään selvästi. Se on nähkääs sidottu kartoittajan kartoituskykyyn, joka minulla oli vasta vasta 15/100. Perästä kuuluu.

Wizardry-sarja on tarkoitettu raskaan sarjan roolipelaajille ja vilistää yli toimintapohjaisempaa AD&D/Beholder-linjaa rakastavilta. Siihen kypsyy hyvin helposti, ellei viitsi paneutua pelaamiseen. Mutta kun peliin jaksaa keskittyä, alkaa systeemiin pikkuhiljaa tottua ja pelaaminen maistuu ihan toisella tavalla. Pelihistoriaa tutkivien iloksi kolme ensimmäistä Wizardryä on muuten saatavissa Suomestakin yhtenä pakettina.

Ossi Mäntylahti

Sir-tech
PC (Amiga, Mac tulossa)
Näyttö: VGA, EGA
Ääni: AdLib, Roland, Covox Voice/Sound Master, SoundBlaster
Ohjaus: (N)/H
Kiintolevy: 6 Mt
Testattu: 486 VGA SB


Ah, kunpa vaimoni olisi noita!

Toteutus
Äänet ja grafiikka menettelevät. Pelisysteemissä voisi olla hiomisen varaa, mutta vastapainoksi omaa ideaa löytyy runsaasti.

Kynnys
Pi*un vaikea aluksi, eikä pelaaminen myöhemminkään kovin paljon helpotu, kun joutuu tappelemaan jatkuvasti.

Yhteenveto
Wizardrystä voisi olla ainesta vaikka mihin. Lopullinen hionta puuttuu, mutta silti ihan mukiinmenevä peli.

Roolipeli

86



Super Ships of the Atlantic

Isot laivat

Juuri kun Great Naval Battles: North Atlantic 1939–43 on pumpattu tyhjiin saapuu pelastus: ensimmäinen lisälevyke!

Super Ships of the Atlanticin nimi kertoo varsin selkeästi mistä on kyse. Levyllä on liuta aluksia, jotka aikanaan eivät ehtineet sotaan, mutta ovat nyt saatavilla taistelukunnossa. Joukkoon lukeutuu muun muassa saksalaisten H-luokan taistelulaivat ja Bismarck-luokan seuraajat, jotka ovat raskaampia sekä painoltaan että aseistukseltaan, (55452 tonnia ja kahdeksan 16 tuuman tykkiä). Näiden jättiläisten rinnalla pulikoivat muut kahdeksan uutta alusluokkaa, kuten P-luokan taskutaistelulaivat (Saksa, 30500 tonnia, 6 X 15 tuuman tykkiä), M-luokan kevyet risteilijät (Saksa, 7800 tonnia), Vanguard-luokan taistelulaivat (Britannia, 44500 tonnia, kahdeksan 15 tuuman tykkiä), Lion-luokan taistelulaivat (Britannia, yhdeksän 16 tuuman tykkiä) ja muutama kevyt risteilijä ja hävittäjä. Mutta missä ovat Saksan lentotukialukset, joita rakennusohjelmaan kuului kaksikin kappaletta?

Uudet alukset ovat siis varsin kunnioitettavaa kaliiperia, mutta H-luokan alukset vasta ovatkin todellisia yrmyjä. Ei voi kuin kunnioittaa suunnittelijoita moisista jättiläisistä. Näiden alusten rakennustyö jopa aloitettiin vuonna 1939, mutta sodan syttyessä työt keskeytettiin ja resurssit käytettiin muualla. Sääli sinänsä, legendaa olisi näistä kertynyt...

Uusien alusten hyödyntämiseksi 14 uutta taistelua ja kolme uutta kampanjaa odottaa pelaajaansa. 1942-kampanja sijoittuu tilanteeseen, jolloin Saksan uudet alukset alkavat tulla käyttöön, mutta suurin osa on yhä rakennusvaiheessa. Brittien laivasto taas on hajottanut vanhimmat laivansa ja aloittanut oman rakennusohjelmansa. Toinen kampanja alkaa 1944, jolloin Saksan laivasto on jo varsin hyvässä terässä muttei vielä täydessä vahvuudessaan ja brittien laivaston on modernisoitu. Pääkampanja sijoittuu vuoteen 1946, jolloin Saksan laivaston piti olla täysin valmis. H-, P-, M- ja Z-luokan alukset ovat valmiita ja brittienkin rakennusohjelma on jotakuinkin loppuunsaatettu.

Puhdas hypoteettisuus miellyttää, sillä näin kampanjoissa ei ole esikuvia eikä tietoa mitä historiallisesti kulloinkin tapahtui.

Tekijät ovat kuunnelleet valituksia ja bugiraportteja, ja ohjelman sisältöä on käsitelty rankalla kädellä. Käyttöliittymään ja ulkoisiin seikkoihin ei ole puututtu, mutta kaikenlaista pientä korjailua löytyy senkin edestä, ja lopputuloksena on toimivampi ja ehjempi kokonaisuus.

Jos Great Naval Battles löytyy kiintolevyltäsi, ei Super Shipsiä voi välttää. Tuntematon tulevaisuus, uudet alukset ja oudot kampanjat odottavat.

Kevään kuluessa ilmestyvät vielä America in The Atlantic ja Scenario Builder -lisälevyt.

Jukka O. Kauppinen

Super Ships vaatii alkuperäisen Great Naval Battlesin eikä toimi yksinään.

SSI
PC
Testattu: 386/VGA/Pro16
Strategiapeli



85

Haukku te



Siege (Pelit 6/92) on erittäin menevä, verinen ja äänekäs linnanvaltaus- ja puolustusstrategiapeli. Muuten peli on ilmiselvää huippupeliainesta, mutta kun tekoäly on aivan liian heikko, ja ohjelman idiosynkrasiat saa helposti käännettyä sitä vastaan. Sen sijaan, että Mindcraft olisi antanut Siegen hiljaa liukua melkein onnistuneiden pelien hautuumaalle, he kallistivat kollektiivisen korvansa kentän kommenteille, ja tuloksena syntyi laajennuslevyke Dogs of War.

DoW lisää peliin kuusi uutta linnaa ja kuusitoista uutta mielenkiintoista yksikköä, kuten zombeja, ukkosvelhoja, bargeja ja tietysti sotakoiria, joten valinnanvaraa alkaa olla enemmän kuin riittämiin.

Hauska pikku optio on säädeltävä verilöylytaso, joka vaikuttaa siihen, kuinka nopeasti yksikkö heittää lusikan nurkkaan. Nolla-asetus vastaa perus-Siegen hiljaista hivutusta, asetuksia nostettaessa kuollaan nopsemmin ja nopsemmin, joten maksimiasetuksella siirrytään noin yhdellä iskulla taivaaseen ja kuvaruudun täyttävät rujot ruumiskasat.

Muihin aiheellisiin pikkuparannuksiin kuuluvat joukkojen koostumuksen näyttö ennen skenarionvalintaa sekä tarkempi loppuraportti taistelujen tauottua. Skenaarioeditorikin on edelleen mukana, ja siitä saa

Varo vihaisia koiria!



...kee haavan

ympättyä mukaan sellaisia megayksiköitä kuin taistelukanat ja -lehmät.

Ehdottomasti tärkein ominaisuus on parannettu tekoälyrutiini. Nyt tietokoneesta saa vastusta, vaikka parantamisen varaa olisi vieläkin. Kone pääsääntöisesti yrittää edelleen sisään yhtä kautta, parannus on siinä, että se yrittää tehdä sen järkevämmin eikä vain syötä insinöörejä jousimiesten teurastettaviksi. Jos linnan sisällä olevilta vihollisilta katkaisee paluureitin, hidastuu peli edelleen mateluksi koneen yrittäessä epätoivoisesti hakea olematonta reittiä. Eikä kone osaa vieläkään käyttää piiritystorneja, muurinmurtajia ja sellaisia.

Pelikansan syvien rivien itkuvirsiä kuunneltuaan Mindcraft lisää Dogs of Warissa mukaan modeemi- tai kaapelipeluumahdollisuuden, joka on huomattavan älykäs temppu, sillä Siege suorastaan tihkuu kahden ihmisen pelaamisiloa.

Dogs of Warilla terästetty Siege lunastaa pääosin perusversion lupaukset ja ansaitsee Huippupelinsä. Pelattavista ja hauskoista strategiapeleistä on aina pulaa. Tosi Siege-faneille tiedoksi: huhujen mukaan on olemassa myös Siege-editori, jolla saa esimerkiksi muutettua joukkojen nimet vaikka Tolkien-versioiksi. Ilmoittakaa, jos se löytyy jostakin.

Dogs of War vaatii alkuperäisen Siegen eikä toimi yksinään.

Nnirvi

Mindcraft/Electronic Arts
Kiintolevy: Siege + 3 Mt (+ 500 kt installointiin)



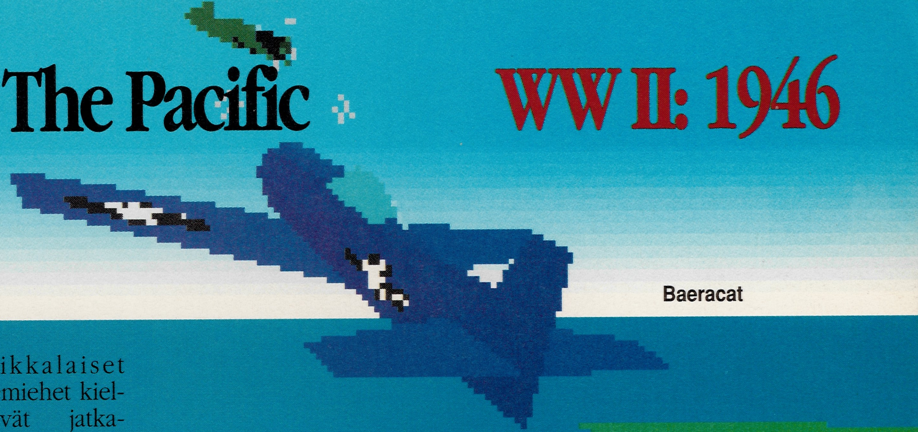
Pahan voimat lähestyvät lippua.



90

Aces of The Pacific

WW II: 1946


Baeracat

Amerikkalaiset tiedemiehet kieltäytyvät jatkamasta atomipommin kehittelyä, ja Japanissa sodan jatkamista haluavat voimat ottavat nirrin pois rauhaa haluavilta. Niinpä Tyynenmeren sota ei päätykään valkohehkuiseen välähdykseen vuonna -45, vaan miljoonia uhreja vaativaan veriseen maihinnousuun ja taisteluun itse Japanissa. Bambukepein varustetut siviilit ja massiiviset kamikazelentueet eivät voi muuttaa sodan kulkua, ja Japani antautuu vuonna -46.

Aces of The Pacificin datalevyke WW II: 1946 päivittää Acesin versioon 1.2 eli paikkailee bugeja ja kuulemma parantaa lentomalleja vastaamaan entistä tarkemmin esikuviaan. En tiedä, kun en pahemmin ole oikeilla koneilla lentänyt, neljää onnistunutta kamikazeiskua lukuunottamatta. Ja mitäpä olisi datalevy ilman uusia koneita, joten sodan loppuvaiheissa kehitettyjä uusia ilmakulkuneuvoja ilmaantuu mukaan seitsemän kappaletta.

Amerikka saa neljä uutta konetta: Grumman F7F Tigercat on tehokas ja ketterä kaksimoottorinen hävittäjä. Grumman F8F on mielenkiintoinen hävittäjä, jossa kevyeen runkoon on istutettu niin vahva moottori kuin suinkin mahdollista. Goodyear F2G-2 Corsair on wanhan Corsairin paranneltu malli ja suunniteltu juuri kamikazehyökkäyksiä torjumaan. Pinon pohjimmaisena kumisuttaa kahta suihkumoottoriaan Lockheed P-80 Shooting Star, jolla ainakin SWOTL-veteraanit ovatkin jo suhistelleet.

Japanilaiset koneet lisääntyvät kolmella. Kaksimoottorinen Mitsubishi Ki-83, jota valmistettiin neljä, vastaa jokseenkin tarkkaan Tigercatia. Kaksimoottorinen suihkuhävittäjä Nakajima Kikka taas oli japanilainen versio Me-262:sta, ja sitä ehti valmistua kaksi kappaletta. Potkuriperätuupparilla varustettu Kyushu J7W Shinden taas muistuttaa enemmän kuin vähän D0-335 Pfeiliä. Niin ne japanilaiset olivat kloonaamassa länsimaista tekniikkaa jo sodan lopuilla, ties vaikka sodan jatkuessa he olisivat kaapanneet jättiosan Saksan lentokoneteollisuudesta.

Aces of The Pacificin lentokohtaukset ovat kyllä asiaa, vaikka samplattuja radioviestejä vähän kaipailee. Autopilotti olisi voinut nakata koneen jonnekin muuallekin kuin suoraan kohteen päälle 10 000 jalkaan, se nyt ei ole paras mahdollinen alkuasema matalahyökkäyksissä. Suurin puute Pacificissa on se, että pelaaja tuntee olevansa sodan ulkopuolella, ikään kuin työntekijä, jolle johto ei edes kerro miten sota sujuu.

Positiiviseen ostopäätökseen päätyminen vaatii kiinnostusta sekä AOPiin että toisen maailmansodan koneisiin yleensä. Niin, ja rutkasti hevosvoimia konehuoneesta, sillä AOP on oudon raskas peli. Seuraavan datalevyn pitäisi olla R.A.F. Over Pacific, joka lisää peliin Englannin Tyynenmeren alueella toimineet koneet.

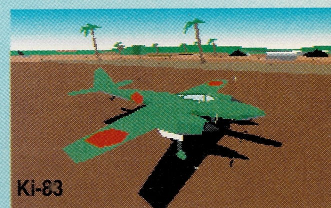

Kikka kuolinsyöksyssä.

1946 vaatii alkuperäisen Aces of The Pacificin eikä toimi yksinään.

Nnirvi

Dynamix
PC
Kiintolevy: Aces + 770 kt (3,5 Mt installointiin)
Testattu: 486/50 VGA SB


Shinden saattueen kimpussa.


Ki-83

88


P-80 harventaa Japanin ilmavoimia.

Data! Data! Data!



Amiga-Update

Legends of Valour

Roolipeli. LoV asettaa standardit, joihin kaikkia roolipelejä tullaan vertaamaan – siis huonommasta päästä. Itse luotu sankari saapuu Mitteldorfin kaupunkiin Sven-serkkunsa perään, ja pian paljastuu, että kaikki ei ole hyvin. Teoriassa tämä tarkoittaa seikkailua pitkin kaupunkia eri tehtävien parissa. Mutta käytäntö...

Ennen kuin poraudutaan kysymykseen, millä perusteella Kevin Bulmer ja Co. kutsuvat tuotostaan roolipeliksi, listattakoon hyvät puolet. Amiga-käännös on teknisesti hyvä. PC:n texture mapping on korvattu menestyksekkäästi ray-tracingilla ja peligrafiikka on vaivaudutttu piirtämään uudelleen. Mitteldorf näyttääkin ulkoisesti hyvältä ja pienimmällä ikkunalla näkymä päivittyy jopa ripeästi. Se plussista.

Peli on onnistuneesti haudattu idioottimaisen suunnittelun alle. Ennen kuin ylipäätänsä pystyy suorittamaan erinäisiä tehtäviä, pitäisi Mitteldorf kartoittaa tiheällä kammalla. Liikkumista pitkin katuja on kuitenkin vaikeutettu nerokkailla satunnaispidätyksillä. Ajan ja matkan suhde on päin honkia, sillä pikkukaupungin laidasta laitaan kulkeminen vie päivän!

Pysyäkseen hengissä olisi nukuttava, juotava ja syötävä, mutta kun se on niin pahuksen MAHDOTONTA! Yksi ongelman aiheuttajista on raha, tai pikeminkin sen puute. Jatkuva taistelu nälkäkuoleman partaalla ei naurata, varsinkin kun ruokaa saa vain ostamalla, satunnaisesti löytämällä tai tappamalla lepakon. Janoa ei voi sammuttaa kuin alkoholijuomilla, mutta eikös vain miliisi saavu ja pidätä juopumuksesta. Ilmeisesti pitäisi jatkuvasti laukata eläintarhan kellarissa juomassa kalliovettä. Sitä ei voi pullottaa, koska pelissä ei ole täytettäviä pulloja, eikä sen puoleen mitään muutakaan vettä pitävää. Itse asiassa esineet ovat aseita lukuun ottamatta hyödyttömiä. Laillisesta makuupaikasta on pulitettava viikottainen vuokra.

Kaiken idioottimaisen suunnittelun alta pilkistävä peli on säälittävän hatara. Commodore 16:n kotitekoiset tekstiseikkailutkin tarjosivat enemmän vaihtelua. Kanssakäyminen muiden henkilöiden kanssa on hyvin rajoittunutta. Kukaan ei asu missään, vaeltelevat vain, ja talot ovat pöytiä lukuun ottamatta tyhjiä. Noin 90 prosenttia rakennuksista on merkityksettömiä ja kaupoissa ei ole mitään käyttökelpoista. Ihmiset hyökkäilevät kimppuun jos ulkonäkö ei miellytä (hahmolla on näes kummallisesti määräytyvä seksuaalinen vetovoima). Oma hahmo kyllä pidätetään, vaikka kaupunki vilisee psykopaatteja.

Kiltoihin liittymisessä ei ole järkeä, sillä sankarilla ei ole kehitettäviä kykyjä! Kiltoihin täytyy liittyä, koska pelin suunnittelu niin vaatii. Entäs regeneroituvat hirviöt? Ilmeisesti kyse on jostakin hengellisestä paikasta. LoVissa KAIKKI on niin täysin päin (ruma sana), että tavallisen kuolevaisen aivokapasiteetti ei riitä sitä ymmärtämään. Ehkäpä me olemme vain tyhmiä. Jospa Legends of Valour on jotakin yliluonnollista, tavallisten avustajien yläpuolella olevaa...(Jep, selvä tapaus. He ovat pelanneet LoVia – valkotakkiset sedät).

J & P. Piira

U.S. Gold
Amiga, PC
Amiga 1 Mt, tukee lisälevaria/kiintolevyä
Kiintolevy: 3,1 Mt
Testattu: A500 3 Mt + kiintolevy

45



PC-Update

Populous II

Jumalpeli. Jumalpelien ykkönenkin on vihdoinkin löytänyt tiensä PC:lle. Populous lienee peli, jonka kaikki muistavat. Populous II näyttää samalta, mutta sisältää peliä vielä noin kymmenen kertaa enemmän.

Pelaaja on olevinaan kreikkalainen jumala, ja tarkoitus on mytologian organisaatiokaavion alapään olentoja voittamalla edetä ylöspäin ja ylöspäin noin yhdeksänsataa kenttää, kunnes kamppailu itse Zeuksen kanssa ratkaisee Olympoksen herruuden.

PC-versiossa on 35 efektiä, eli mukana on valmiiksi Challenge Gamesin johtajasta lähtevät tulivanat. Muihin efekteihin kuuluvat tulisateet, vaeltavat liekit, Life-pelin sääntöjä noudattava sienikasvusto, tulivuoria, ukkosmyrskyjä ja kaikkea muuta kivaa, jotka peittovat ykkös-Popun vastaavat kymmenen–nolla, mitä tulee tehoon ja näyttävyyteen.

Bullfrog ei tyytynyt suoraan käännökseen. PC-Popu kakkosen silmiinpistävin ominaisuus on paitsi 256 väriä, myös mahdollisuus pelata kokoruutunäytöllä. Tämä versio pyörii SX:stä ylöspäin, mutta jos haluaa hyödyntää eri nopsaa PC:tään, voi kytkeä päälle miellyttävän tarkan näköisen 16-värisen 640x480-version. Populous II tukee vain Soundblasteria ja yhteensopivia, koska kaikki mökä on samplattua.

Populous II on klassikkopelin klassikkoversio.

Nnirvi

Electronic Arts
Näyttö: MCGA 256, 640x480 VGA 16
Ääni: SoundBlaster
Ohjaus: H, N
Kiintolevy: 11 Mt (6 ilman introa)
EMS-muistiajuri vaaditaan
Testattu: 386/25 VGA, SB

96

PELIT HUIPPU





Amiga-Update

SimEarth

Ekosimulaatio. Oceanin SimEarthin, planeettasimulaattorin Amiga-versiota on saatu odottaa peräti kaksi vuotta. Vuonna 1990 valmistunut PC-versiohan osoitti aikoinaan, että vaikka pelistä voi oppia jotakin, sen ei silti tarvitse olla tylsä. Kaksi vuotta ei ole vanhentanut SimEarthin ajatusta lainkaan. Tietoisuus planeetoilla vallitsevien ympäristötekijöiden vuorovaikutussuhteista on edelleen ihmissuvun eloonjäämisen ehto.

SimEarthin Amiga-versio sisältää itse asiassa kaksi peliä kahdella levykkeellä. LoRes on tarkoitettu perus-Amigoille (512 kt chip RAM ja 512 kt fast RAM), joilla pelin resoluutioksi saadaan 320x200 pistettä. Jos muistia on mega+mega, koneeseen voidaan työntää HiRes-versio, jolla saavutettava resoluutio on jo 640x400 pistettä. Tällöin suositellaan myös 16 megahertsin prosessoria ja jonkinsortin flicker-fixeriä.

Ero LoRes- ja HiRes-versioiden välillä on melkoinen. Etenkin ekosysteemin editoiminen on LoRes-pelissä silkkaa tuskaa. Näkyvissä on mökkitontin kokoinen pläntti hitaasti ja nykien vierivää planeetan pintaa.

Valitettavasti Amigan puhti ei tahdo riittää SimEarthin pyörittämiseen. Nopeimmallakin evoluutiovauhdilla aika suorastaan matelee, eivätkä kontrollit aina muista reagoida hiiren tai näppäimistön painalluksiin. Musiikki ja efektit ovat kammottavia pimputuksia. Lisäksi ohjelmasta löytyi pari kauneusbugia, jotka eivät kaada ohjelmaa, mutta pistävät silmään. Myös manuaaliin on ilmestynyt ajan kulumisen myötä virheitä. Esimerkiksi Merkuriuksen olosuhteista tiedetään tätä nykyä enemmän kuin vuonna 1990, jolloin käyttöohjeet on kirjoitettu. Ohjeista on kuitenkin otettu uusi painos päivittämättä tietoja ajan tasalle.

SimEarthin Amiga-versio ei ole läheskään niin onnistunut kuin edesmennyt PC-versio. Opetuskäyttöön se toki vielä sopii muttei omaksi iloksi pelaamiseen.

Jyrki J.J. Kasvi

Maxis, Ocean
Amiga 500–3000,
PC (1 tai 2 Mt RAM)
Testattu: Amiga 500

58



PC-Update

Shadoworlds

Rooliseikkailu. Viime lehdessä arvosteltu Shadoworlds tupsahti saman tien PC:lle. Pelihän on neljän kommandon rooliseikkailu avaruustukikohdassa, mukana Tequen Photoscape-efekti. Grafiikka on suoraan Amigasta käännettyä ja suurin ero on, että PC:ssä saa tallennettua useita pelitilanteita, ja sen saa kiintolevylle.

Shadoworlds on kelpo jatko Shadowlandsille, eikä siinä muuta vikaa ole kuin hyppy helposta tuskastuttavan vaikeaan yhdellä rysäyksellä.

Nnirvi

Crisalis
Näyttö: VGA 16
Ääni: Adlib, SoundBlaster
Ohjaus: H, N
Kiintolevy: 800 kt
Testattu: 386/25, VGA, SB

84

Amiga-Update

The Bard's Tale Construction Set

Roolipelieditori. Kaikki Amigan ja Bard's Talen ystävät taputtakoot pieniä karvaisia käsiään. Vaikka tämän ohjelman ohjeissa annetaankin PC-version installointiohjeet, kyseessä on Amiga-versio. Kun tietäisi vain, minkä Amigan. Ainakin testiin käytetty Amiga 2000 tuppasi meditoimaan turhan usein, vaikka kotelossa lukeekin että Amiga saa olla mikä tahansa 500:n 3000:n väliltä, kunhan muistia on vähintään mega ja Kickstart väliltä 1.2–2.0.

Installointiohjeiden lisäksi myös loput ohjeet on kirjoitettu PC:lle. Olisi esimerkiksi hauska tietää, millä kurin Amiga-versio lataa omat kuvat monstereiden naamatauluiksi. Ohjeissa mainostettu readme-tiedosto loisti poissaolollaan.

Construction Setillä voi rakentaa vaikuttavia seikkailuja, mutta työtä se teettää. Käyttöliittymää luotaessa ei ole pahemmin perustettu käyttäjäystävällisyydestä. Tarvitaan todella fanaattinen Bard's Talen harrastaja, ennen kuin into ja aika riittää kunnon seikkailuun erilaisine tasoineen ja monenmonituisine hirviöineen. Toki pelin mukana toimitetuista valmis-monstereista ja loitsuista kokoaa pienen sekoilun suht' helposti, mutta siihen myös kyllästyy helposti.

Tästä ohjelmasta lienee eniten iloa pienelle Bard's Taleen ihastuneelle porukalle, joka luo toisilleen yhä uusia haasteita. Eikä kaikkien seikkailujen tarvitse sijoittua miekan ja magian maailmaan. Kartta voi jäljitellä vaikka omaa opinahjoa, jonka käytävillä loitsut luetaan Sumeiden systeemien perusteiden tenttikirjoista (death magic).

Jyrki J.J. Kasvi

Interplay
Amiga 500–3000
(1 Mt chip RAM)
Testattu: Amiga 500

52

Kokoelma

LucasArts Classic Adventures

Seikkailupelikokoelma. LucasArtsin klassisten seikkailupelien kokoelma hakee vertaansa. Yhdessä paketissa on historiaa vuodesta 1987 vuoteen 1990.

Kokoelmassa ovat mukana Maniac Mansion, Zak McKracken and the Alien Mindbenders, Indy and the Last Crusade, Loom ja Monkey Island ykkönen. Lisäksi paketissa on kaikkien pelien yhteinen ohjekirja, johon on lisätty pelien ratkaisut. Voiko enempää enää toivoa?

Pelit antavat loistavan kuvan SCUMMin eli LucasArtsin pelinteko-ohjelman kehityksestä. Peli peliltä käyttöliityntä muuttuu yhä yksinkertaisemmaksi ja helpommaksi, äänet yhä paremmiksi ja itse pelit helpommin omaksuttavaksi. Siinä missä Maniac Mansionissa on vielä paljon kerrasta poikki tilanteita, jo Loom on letkeää pelattavaa, Monkeystä puhumattakaan.

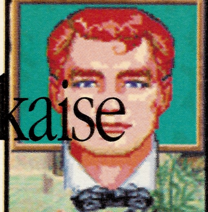
Virallisesti LucasArts on Euroopassa U.S. Goldin levityksessä, ja Goldhan ei kokoelmaa tänne tuo, vaan pistää pelit ulos halpapeleinä Kixxin kautta. Luojan kiitos Suomessa on muutama fiksu maahantuoja, jotka ovat kokoelman tilanneet hyllyynsä suoraan Amerikasta. Ja koska kysymyksessä on jenkkimarkkinoille tarkoitettu kokoelma, se tuskin ilmestyy Amigalle ainakaan tässä muodossa. Kixxin halpapeleinä sen sijaan kyllä.

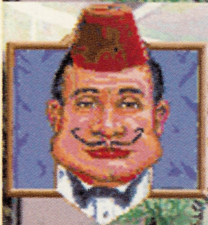
Tuija Linden

LucasArts Games
PC
Näyttö: VGA, EGA (Maniac, Zak, Loom)
Ääni: AdLib, SoundBlaster
Ohjaus: N, J, H
Testattu: 386/25, VGA, SB

96





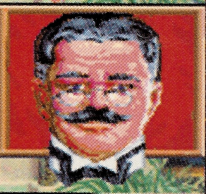





Murhia museossa

●● Selvittyään Lilianin hulluuskohtauksesta viehättävä naisdekkarimme on uuden haasteen edessä. Työtä pitäisi saada ja tilaisuus tähän tarjoutuu, kun New Yorkin suurimmassa sanomalehdessä on vapaana toimittajanpaikka. Ensimmäiseksi työkomennukseksen Laura saa tehtävän laatia reportaasin Leyendecker-museosta varastetusta tikarista.






Aloita nuuskiminen juttelemalla vieressäsi nuokkuvan toimittajan kanssa. Häneltä (ja kaikilta muiltakin pelin henkilöiltä) pitää kysellä **kaikesta**, mitä muistikirjasta löytyy. Kun olet hoitanut juoruilemisen loppuun, katsahda roskakoriin. Sieltä löytyy pesäpallo, jossa on tuon aikakauden huippupelaajan nimikirjoitus. Kansallisharvinaisuus joutaa kassisi täytteeksi – eihän sitä koskaan tiedä, jos vaikka komea pesäpalloilija sattuisi vastaan...

Seuraavaksi tutustu laatikkoosi. Se on ikävä kyllä lukossa, mutta avain löytyy kirjoitusalustan reunan alta. Laatikossa on paikallisen pesulan mainoskortti, jossa luvataan housuille ilmainen prässäys. Koska viralliset pressikortit ovat loppuneet, käytä prässikorttia tähän tarkoitukseen. Poistu toimituspalatsista taksiasemalle.

Juttu vuorokaudessa tai olet työtön

Kutsu taksi sormeilemalla taksisymbolia ja näytä kuljettajalle pressikorttia. Ensimmäiset vihjeet löytyvät yleensä paikalliselta järjestyksenpitolaitokselta, joten suuntaa kohti poliisiasemaa.

Aseman edessä koisii eräs laitapuolen kulkija, joka ei välitä sosiaalisesta kosketuksestasi, mutta mitä siitä – painu sisälle utelemaan. Paikallinen poliisikersantti ei puhelahjoillaan lois-


Poliisiasemalta saat tärkeitä vihjeitä.


Törkyjen alta löytyy tärkeä lappu.



Sormi sojottaa kohti muistikirjaa.

ta, joten painu audienssille edellisen päällikön luo. Etsivä Rileyltä ei paljoa tietoa irtoa, mutta hieman sentään.

Jatka etsintöjäsi satamassa, mutta ota matkalla lehtikuponki juopon jäljiltä mukaasi. Laivojen seassa tapaat jotain komeaa. Ei sentään pesäpalloilijaa, mutta punapäisen satamatyöläisen (iiih!). Kysele Steveltä eritoten museosta ja vihjaise sitten, että olet ilman seuralaista.

Lounastauon paikka

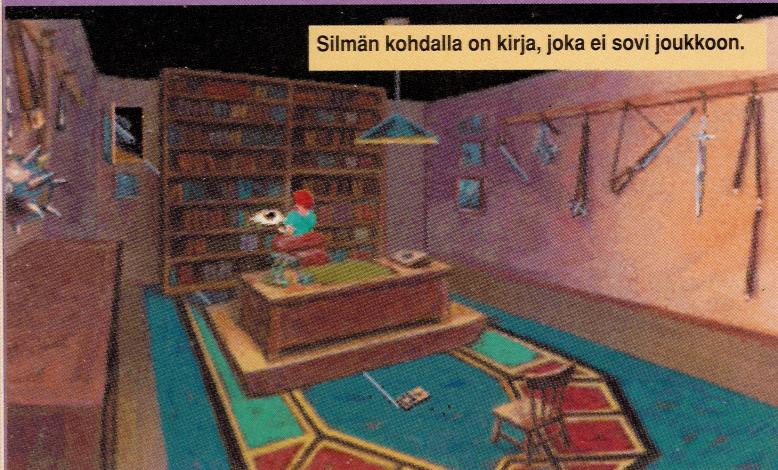
Poikkea toimituksen edessä olevan grillikioskin pitäjän juttusille. Puliukolta jääneellä kupongilla saat mukaasi ilmaisen sämpylän. Palaa poliisiasemalle.

Kersantti puhuu kun saa ruokaa. Kysele häneltä eritoten paikoista, joissa voi pitää hauskaa ja pistä muistiisi erään 1920-luvun suositun tanssin C:llä alkava nimi.

Seuraava visiittikohde on Lo Fatin pesula. Vaihda edustalla leikkivien pikkupoikien kanssa heidän suurennuslasinsa nyt-tarpeettomaan pesäpalloon (tapasithan Steven jo). Astu sisään ja juttele Lo Fatin kanssa niistä sun näistä. Jatka matkaasi kukkakauppaan eli salakapakkaan.

Charleston avaa ovet

Salakapakan ovi aukeaa, kunhan et käyttäydy hysteerisesti ja ilmoitat tietäväsi salasanan. Kysele baarimikolta salaperäisestä Ziggystä, josta sait tietää poliisiaseman kersantilta. Tämä neuvoo kyseisen herran istuvan eräässä pöydässä. Juttele laitimmaisen smokkihyypiön kanssa. Pomon nimelläsi ei ole väliä, sillä miehestä ei saa irti mitään hyödyllistä. Käväise pesuhuoneessa tutustumassa mielenkiintoiseen naiseen ja saat tietää Y.D:n varsin häveliäistä harrastuksista. Naisesta ei ole muuta hyötyä, joten lähde salakapakasta taksilla Lo Fatin pesulaan.



Silmän kohdalla on kirja, joka ei sovi joukkoon.

Matkalla pesulaan joudut ikävä kyllä varsin epäsiistiin taksiin. Kärsi hiljaa vaieten ja pengo vaivihkaa vaatteita. Roskien alta löytyy ikivanha pesulakortti, jonka tietysti takavarikoit. Pyydä Lo'lta vaateparsi ja palaa salakapakan naistenhuoneeseen. Ilkeästä tirkistelijästä välittämättä vaihda vaatteesi muodikkaaseen vihertävään mekkoon.

Nyt oletkin valmis siirtymään museoon. Ota kurssi sinne ja anna pressikorttisi Wolf Heimlichille ulko-ovella.

Toinen näytös: Bailut museossa

Väitä museovieraille olevasi Tribin seurapiiritoimittaja ja ala valeammattisi mukaisesti juoruilla vieraiden kanssa. Kun olet jutellut JOKAISEN henkilön kanssa JOKAISESTA aiheesta voit tehdä jo jotain johtopäätöksiä. Lisävalaistusta eri henkilöiden välisiin suhteisiin saa, kun normaalin jututtamisen lisäksi salakuuntelee juomalasilla ovien takaa näiden välisiä keskusteluja (14 kertaa). Näistä keskusteluista tulee olemaan tulevaisuudessa melkoinen hyöty, joten harmaat aivosolut raksuttamaan, rakas Watson.

Perinteiseen seikkailupelityyliin ota mukaasi kaikki, mitä irti lähtee. Tutki lahjatavarakaupan vitriinissä olevia tikareita, kunnes löydät arvoesineen arvottomien joukosta ja Heimlich ajaa sinut ulos. Kun Wolf on hoitanut velvollisuutensa joudutkin Steve-nimisen pyörremyrskyn armoille. Hänestä selviydyttyäsi onkin aika perehtyä museoon hieman tarkemmin.

Etsi ensin tiesi saliin, jossa majailee kaksi isoa dinosaurusta. Nappaa luu pöydältä ja suuntaa kohti Egyptin osastoa. Tutki lattialta löytyvää jalanjälkeä ja poimi Ankh-risti. Tutki korua tarkemmin suurennuslasilla ja huomaat siihen kaiverretut nimikirjaimet P.S. Tutki myös seinällä näkyvä taulu, jossa on hieroglyfejä ja niihin yhdistettyjä arabialaisia kirjaimia (ei aivan loogista, mutta menköön nyt tämän kerran). Tarkista, että jokainen kirjain aakkosten ensimmäisestä puolikkaasta on muistikirjassasi.

Sitten kun kantti kestää ja pikkusisko on ajettu ulos huoneesta avaa varovasti laitimmaisin sarkofagi. Tutki sisältä löytyvää ruumista ammattimaisen rauhallisesti silmin ja suurennuslasein. Muista ottaa mukaasi frakin taskusta löytyvä muistikirja.

Kolmas näytös: Museon kellari

Suuntaa seuraavaksi kulkusi museon johtajan toimistoon, jonka takasta poimi palanen hiiltä ja hankaa sitä löytämääsi muistikirjaan. Hiilipöly laskeutuu muistikirjan päällimmäisen lehtisen painumiin ja voit lukea, mitä edelliselle sivulle oli kirjoitettu. Voit myös huviksesi räplätä sisäpuhelinta ja kuunnella varsin mielenkiintoisia keskusteluja museon eri osista.

Palaa takaisin Yvetten toimistoon ja tunge nenäsi roskakoriin. Löydät varsin mielenkiintoisen paperin, jonka voi lukea valoa vasten. Tämän jälkeen sosialisoi pöytälampun polttimo, jahka se on vähän jäähtynyt.

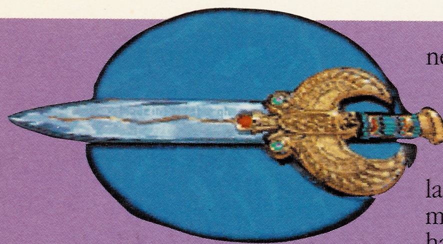
Poistuttuasi Yvetten luolasta saavut halliin, jossa on The Thinker -patsas. Sen miehiset muodot saavat sinut tutkimaan pronssipintaa hieman tarkemmin ja suurennuslasilla silmäillen huomaat, että patsaan niskassa on sarana.

Kävele alaspäin, jolloin tiesi vie palentologitohtori Myklоksen toimistoon. Silmäile kobran hampaita ja hunnun peittämää esinettä. Ota peite pois ja tutki paljastunutta kivitaulua suurennuslasisi avulla. Voit myöskin laajentaa sivistystäsi ja kääntää tauluun kirjoitetun hieroglyfiviestin, mikä ei kuitenkaan ole välttämätöntä, mutta antaa vain hieman lisäselvitystä museon mysteereihin.

Käytä päätä, Laura

Palaa pystin luo ja kiskaise sitä päästä. Kävele pohjoiseen ja huomaat pilariin auenneen oven. Uteliaana tietysti tutkit minne ovi vie. Astuttuasi ovesta lamppu kuitenkin hajoaa, etkä uskalla kävellä alas pimeässä. Eipä hätää: otithan Yvetten toimistosta polttimon, jonka loogisesti laitat vanhan tilalle. Nyt pääsetkin tutkimaan kellarin saloja.

Tultuasi alas hajoita lampun edessä oleva lasi luulla. Mikäli



vartija tulee paikalle, kuuntele nöyrästi nuhteet ja palaa yläkertaan. Livahda kuitenkin heti takaisin ja luikahda Heimlichin toimistoon. Lattialla oleva rotanloukku herättää uteliaisuutesi, etenkin siitä lähtevä johto, joka kulkee lattialla aina taulun taakse. Katso loukkua ja lyö sitä kaiken varalta luulla. Huh, Wolf Heimlich ei olekaan tyytynyt pelkkään jousitettuun metallisalpaan, vaan virittänyt konepistoolin pippuroimaan juustoa nakertelevat rotat. Ruudinkäryn hälvettyä voitkin poimia turvallisin mielin reikäjuuston palasen ansasta. Kirjahyllyssä on mielenkiintoinen kirja, joka on väärin päin hyllyssä. Käpelöi kirjaa ja tutki suurennuslasilla löytämääsi esinettä.

Palaa lyhtyhuoneeseen ja riko lasi uudestaan. Jos vartija ilmestyy tositoimiseen, jatka vain yrittämistä, kunnes saat lyhdyn. Mene laboratorioon. Ernien toimistoonkin olisi syytä päästä käymään, sillä sieltä saa kaksi erittäin tarpeellista esinettä, nimittäin pihdit työkalupakista ja käärmelasson pöydän alta. Sitten lukaiset pöydällä olevasta muistikirjasta alkoholitankkien sisällöstä kertovat sivut. Jos Ernien toimistosta kuuluu hm... "mielenkiintoisia" ääniä, ne kannattaa kuunnella hyvin tarkkaan.

Kun lopulta olet päässyt sisälle, kuuluu sisäpuhelimesta mielenkiintoinen viesti, joka koskee säiliötä 13. Uteliaana kiipeät tutkimaan kyseistä säiliötä ja löydätkin jotain mielenkiintoista: Amon Ran tikarin! Piipahda myöskin laboratorion varastossa, josta otat mukaasi käärmeöljypullon (jos öljy loppuu, pullon voi täyttää labran säiliöstä.

Kolmen ruumiin suora

Nyt onkin aika siirtyä yläkertaan, ennen kuin vartija alkaa taas valittaa asiattomasta henkilökunnan tiloissa oleskelusta. Etsiydy huoneeseen, jonka katossa roikkui lentolisko. Enää lentolisko ei riipu siellä, vaan on valahtanut alas jonkun onnettoman päälle. Onnettomuus? Ehkä, mutta kuka on varastanut ruumiin PÄÄN?!?

Tutkittuasi ruumiin tarkastele vaijerinpäätä suurennuslasilla, jotta oppisit hieman lisää museossa liikkuvasta ihmisvihaajasta. Ota tietysti mukaasi pätkä vaijeria.

Ruumiin pää olisi kuitenkin syytä löytää ja missä luumu on parhaiten piilossa? Toisten luumujen seassa tietysti. Museossa on huone, jossa roikkuu eri aikakausien ihmisten päitä. Tutki ne kaikki ja Ziggy-paran pää löytyy.

Irtonaisen, vielä lämpimän pään löytäminen on tietysti niin shokeeraava kokemus, että kirkaiset oikein olan takaa. Paikalle ryntäävät Wolf Heimlich ja etsivä Riley, jotka käskevät sinun häipyä ja rupeavat kuulemma itse tutkimaan murhaa. Noudatat neuvoa kiitollisena.

Kylmien väreitten vielä kulkiessa pitkin selkäpiitäsi hoipu kohti tohtori Carringtonin toimistoa. Tutki kuitenkin ensin Yvetten paperileikkurin terää. Astu johtajan luo ja kirkaise uudestaan. Tutki ruumista ja kelloa. Huomioi verellä piirretyt kirjaimet C.P. (= Crime and Punishment). Kirjahyllyä tutkailemalla löydät Rikos ja rangaistus -nimisen kirjan. Sen väliin on piilotettu kopio Watney Litttlen rikosrekisteristä. Lue muistikirja ja puhelinmuistio. Siirrä taulua ja avaa kassalokero. Numeroyhdistelmä on puhelinmuistiossa nimen B. Sayff perässä.

Pakene Carringtonin toimistosta taideosastolle ja yritä rauhoittaa mieltäsi tutkailemalla tauluja. Huomaatkin yllättäen jotain, mikä ei rauhoita mieltäsi – yksi maalauksista nimittäin välähtelee. Tarkempi tutkimus osoittaa, että siihen on kiinnitetty aito avain. Ota se talteen pihdeillä tai Amon Ran tikarilla.


Vedä kirja hyllystä sormen osoittamasta kohdasta.

Laura-paran järkytykset eivät ole vieläkään ohi, sillä siirtyessäsi kohti dinosaurusten huonetta löydät murhatun Ernie Leachin, joka roikkuu mastodontin syöksyhampaista. Tutki hänen paitansa, jolloin löydät pahkasian karvoja. Suusta ja kengänpohjista saat myös mielenkiintoista tietoa. Käy reportoimassa löydöksesäsi Heimlichille ja Rileylle.

Etsiydy laboratorion varastoon ja ota jääkaapin yläosasta pihvi. Avaa arkku taulusta saamallasi avaimella ja heitä pihvi nopeasti arkkuun, jotteivät herhiläiset söisi sinua. Kappas vaan – Carringtonilla näyttää olevan puhtaita luita arkussaan. Sieltä nimittäin löytyy puhtaaksi kaluttu luuranko. Tutki sitä hieman tarkemmin ja löydät taskunauriin. Avaa kellon kansi ja lue omistuskirjoitus "...palveluksista tohtori Carringonille". Kyseessä on siis tohtori Carringonin luuranko, mutta kenen ruumis siinä tapauksessa makaa piikkisian päällä aidon Carringtonin työhuoneessa?

Etsi kreivitär käsiisi ja utele hänen tietojaan taskunauriista. Seuraa mielenkiintoinen reaktio...



Neljäs näytös: Ei armoa naisille

Nelosnäytöksen alussa olet Thinker-patsaan luona. Mene Yvetten toimistoon ja lohduta häntä parhaasi mukaan. Kun Steve on mennyt sisälle kuuntele vesilasin avulla oven läpi. Syöksy sisälle todistamaan einiin-hirmuisen intiimiä kohtausta. Harhaile museossa, kunnes taideosastolle on ilmestynyt uusi pysti. Koska inhoat nykytaidetta pistät sen säpäleiksi luullasi. Ota punaiset hiukset ja lukulasit haltuusi. Käy hakemassa tässä välissä Steven saapas haarniskahuoneesta ja rynnistä sitten Yvetten toimistoon (nyt viimeistään sinulla TÄYTYY olla saapas, käärmelasso ja -öljy sekä juusto että lyhty).

Yvetten toimistossa on tapahtunut hirveitä: paikat ovat sekaisin ja lattialla on kenkä, jonka otat mukaasi. Älä myöskään unohda tutkia punaisia hiuksia ja kankaanpalasta. Poistu Yvetten huoneesta ja kohtapuoliin tohtori Myklos tavoittaa sinut kertoen, että kreivitär Watnes-Cauton on kuolemaisillaan hänen pöydällään.

Juokse heti sinne, mutta pysähdy siihen paikkaan, sillä Mykloksen lemmikkikobra on valloillaan ja veren makuun päästyään kaipaa lisää nannaa. Ruiskauta matelijaa kolme kertaa öljyllä, minkä jälkeen lassoa se käärmelassolla. Otus häkkiin, ovi kiinni ja avain kaivoon. Sitten tutkimaan kreivittären vointia. Lattialla on rehuja, jotka keräät talteen, nilkasta suurennuslasia käyttämällä selviää kuolinsyy ja taskusta löydät hajusuolaa.

Viides näytös: Ei paniikkia

Jatkaessasi tutkimuksiasi museossa huomaat yhtäkkiä mustaan kaapuun pukeutuneen



Nämä esineet tulisi olla mukana aivan lopussa.

miehen, joka juoksee sinua kohti rautanuija kädessään, eikä varmasti ystävällisin aikein. Juokse henkesi edestä pakoon lentoliskohuoneeseen. Sulje ovi takanasi ja sido se kiinni vaijerinpätkällä.

Jatka juoksuasi haarniskahuoneeseen. Sulje ja telkeä ovi takanasi. Ryntää pohjoiseen, jossa siirrät tuolia ja avaat ikkunan hämäykseksi. Suuntaa Egyptin osastolle ja piiloudu vasemmanpuoliseen sarkofagiin (samaan, mistä ruumis löytyi). Nuijamiehen poistuttua palaa huoneeseen, jossa siirsit tuolia. Ovi on isketty säleiksi, joten sinne vain. Siirrä vintturissa roikkuvaa laatikkoa ja katkaise naru pihdeillä tai Amon Ran tikarilla. Siirrä valelaatikko syrjään ja astu hissiin, jossa vedät vivusta.

Hissi kuljettaa sinut museon salaiseen kellariin, jossa säilytetään muumioita. Poimi yksi muumio mukaasi ja telkeä ovi sen avulla. Nykäise vasemmalla olevan sarkofagin ylänurkan käärmekoristeesta käärmelassolla ja avaa se. Sieltähän paljastuu salaovi vielä salaisempaan kellariin.

Hurraa Amon Ra

Kauhuksesi huomaat astuneesi ojasta allikkoon. Tulet huoneeseen, joka on täynnä fanaattisia Amon Ra -kultin kannattajia ja kaksi heistä lähenee... Kaikeksi onneksi kulttilaiset eivät aio tappaa sinua: "Tappaa? Se on ruma sana, me UHRAAMME sinut Amon Ralle. Sinun sietäisi olla ylpeä". Saat sentään yhden tilaisuuden säilyttää henkikultasi: tietovisan.

Kulttilaiset esittävät kaksi arvoitusta: mikä on huone, josta tulet kerran pois, muttet ikinä astu sinne uudestaan? Kohtuhan se, eli WOMB. Toinen kysymys on, että mikä on huone, jonne menet kerran, muttet ikinä tule pois? Simppeliä, rakas Watson, kyseessä on hauta, eli TOMB.

Mykistyneinä mahtavasta järjenkäytöstäsi kulttilaiset uskovat sinun olevan uusi Ran profeetta ja lupaavat auttaa sinua kaikin tavoin. Pyydä heitä pysäyttämään sinua jahtaava psykopaatti ja neuvomaan tie ulos. He lupaavat pysäyttää psykopaatin ja neuvovat sinulle, että museon hiilikellarista johtaa käytävä ylös.

Herää Steve, herää!

Pannuhuoneessa tutki hieman hiilikasaa ja löydät ensin punaisia hiuksia, sitten vaalean naaman ja lopulta ruumiin, joka paljastuu Steve Dorrianiksi. Pyyhi hänen kasvoiltaan liiat noet ja käytä hajusuolaa herättääksesi hänet. Anna miehelle nopeasti saapas takaisin. Pidä kiirettä, sillä kyseinen kohta on hieman aikakriittinen (save early, save often – Al Love).

Sytytä lyhtysi ja siirrä Steven avulla seinässä olevaa kivitaulua. Ruiskauta öljyä käärmeitten eteen, jolloin ne eivät pääse kimppuunne. Jatka eteenpäin kunnes tulette rottien luo. Viskaa juusto ensimmäiseen aukkoon. Rotat kipittävät perään ja sinä luikit toisesta aukosta Steven kanssa.

Juokse painamaan nappia, joka saa tyrannosauruksen puhumaan ja hieraise älynystyröitäsi seuraavaa osaa varten.

Kuudes näytös: Kuka murhasi kenet ja miksi?

Jotta viimeisen osan jännitys ei menisi heti piloille, emme julkaise listaa rikollisista vielä. Yrittäkääpä ensin itse! Tässä kuitenkin mukavan kryptisiä vinkkejä, joita sopii pohtia.

Pippin Carter oli mies, joka tiesi liikaa. Hänen elontaipaleensa katkaisi julmasti mies, joka teki jotain unohtaakseen, että tiesi liikaa.

Mikä laulaen tulee, se viheltäen menee, totesi Lawrence "Ziggy" Ziegfeld joka oli rikollinen loppuun saakka. Kissa voitti kuitenkin lopulta.

Vaikka Ernie Leachilla ei ollut paljoa koulutusta, hän oli silti opiskellut liikaa, mikä koitui hänen kohtalokseen. Ja vaikka hän oli tottunut raskaaseen työhön joku, joka oli tappamisen ammattilainen tiesi miten mies tapetaan.

Yvetten nymfomaaniset taipumukset koituivat lopulta hänen kohtalokseen. Liian monia miehiä ja liian monta alkanutta rakkauden liekkiä saivat lopulta erään miehen suuttumaan perinpohjaisesti. Ja mitä väliä on murhalla, jos on jo murhannut jonkun.

Raha on kaiken pahan alku ja juuri – sen koki myöskin kreivitär W-C, joka joutui virkapuvun haltijan kouriin rikosta suorittaessaan.

Arkusta löytynyt ruumis oli sen, kenestä puhuttiin kellon muistokirjoituksessa, ei sen, jonka ruumis löytyi lävistettynä. Lävistetyn ruumiin omisti pieni mies, näin kuvainnollisesti sanoen.

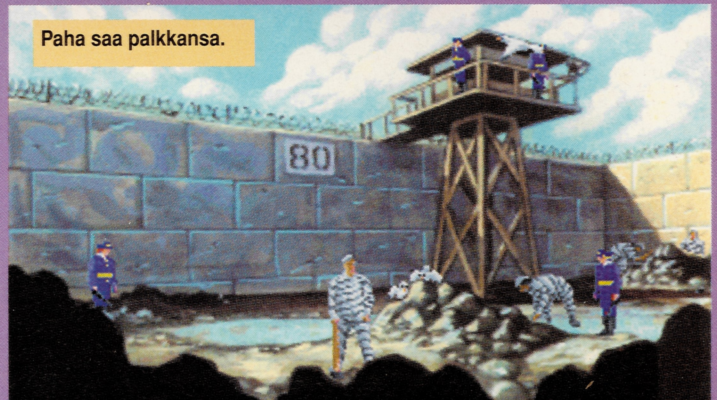
Tikarin varasti se, jota kaikkein viimeisimmäksi epäiltäisiin varkaudesta, eli mies, joka pääsi kaikkialle vapaasti. Hänen yllyttäjänään toimi viinahuuruinen mies. Sama mies ihaili myös kauniita kuvia historiallisista ihmisistä ja tapahtumissa. Ja häntä avustanut nainen oli se, jolla oli rahaa, muttei tarpeeksi.

Taidekaappauksen välittäjänä toimi mies, jonka vasen käsi oltaisiin hakattu poikki itäisissä maissa. Nyt hän menetti jotain muuta ruumiistaan.

Amon Ran kultin ylipappi oli ujo mies, joka puhui oudolla korostuksella ja kuutamourakoitsija oli vankkarakenteinen.

Tarvittavat todisteet, jotka sinulla pitäisi olla mukana ovat seuraavat: Amon Ran tikari, Watneyn rikosrekisteri, Ankhkoru, punaisia hiuksia, taskukello, pihdit, kalkkeripaperi, lukulasit, Pippinin muistivihko, sukkanauha, rypäleitä, pahkasian karvoja ja Yvetten kenkä.

O&P Mäntylahti



Paha saa palkkansa.



Kuolleen kreivittären taskussa on hajusuolapaketti. Tutki suurennuslasin osoittamaa kohtaa.



Vanha jaksaa porskuttaa



Ratkaise Maniac Mansion

●● Vaikka Maniac Mansion onkin "ikivanha" sen suosio on edelleen vankkumaton. Lisää löylyä kiukaalle löi jouluksi ilmestynyt LucasArtsin Classic-kokoelma. Huomaa: tämä on vain yksi tapa pelata peli läpi.

Hullu professori Fred on kaapannut Sandyn, Dave Millerin tyttöystävän. Professori aikoo käyttää tyttöä koekaniinina ja imeä polon aivot ulos. Mutta Davepa ei jää kaivamaan nenäänsä, vaan lähtee pelastusreissuun mukanaan kaksi muuta teini-ikäistä.

Pelin voi ratkaista ties kuinka monella eri tavalla. Tässä versiossa Daven mukana matkaavat Wendy, koululehden päätoimittaja sekä Bernard, jokapaikan Einstein ja nynny nörtti.

Kaman keräilyä

Kävelin talon edustalle ja nostin ovimattoa. Hurraa! Avain. Sopisikohan se ulko-oveen? Astuin varovasti sisään ja avasin ensimmäisen oven, joka johti keittiöön. Huomasin taskulampun, jonka tietenkin otin. Moottorisaha näytti erittäin kiinnostavalta. Jääkaapin luona oli todella oudon näköinen nainen, mutta en viitsinyt jäädä tekemään lähempää tuttavuutta. Juoksin ovelle ja onnistuinkin eksyttämään hänet, jonka jälkeen palasin takaisin ja tyhjensin jääkaapin. (Älä mene liian lähelle!)

Menin oikealla olevasta ovesta ja huomasin, että pöydällä oli mätää lihaa, suurinta herkkuani. Otin kinkun ja kalkkunan ja työnsin ne taskuihini. Menin edelleen oikealle ja avasin taas oven. Keräsin komeron hyllyltä purkit. Vanhana rähmänäppi-Davena pudotin kehitysnestepullon lattialle, onneksi ritilän päälle. En saanut ovea auki eikä muuta kiinnostavaa enää löytynyt, joten palasin eteiseen ja menin sitten oikeanpuoleisesta ovesta.

Saavuin olohuoneeseen. Huomasin heti tarkoilla silmilläni lampussa olevan avaimen, mutta miten sen saisi alas? Jatkoin edelleen oikealle ja tulin pimeään huoneeseen. Hetken harhailtuani löysin lampun. ("Klik"). Kirjahylly näytti epäilyttävältä: viimeinen paneeli olikin irtonainen ja sen takaa löytyi kasetti. Palasin eteiseen ja menin portaat ylös.

Menin vasemmanpuoleisesta ovesta ja otin pensselin, maalipurkin ja hedelmät. Tutkin hetken outoja maalauksia ja menin sitten oikealla olevasta ovesta. Surkean savikiekon jätin omaan arvoonsa ja päätin nauttia hetken televisiosta. Asetin kasetin nauhuriin ihan huvin vuoksi.

Lisää pimeitä huoneita

Sillä aikaa Bernard päätti lähteä tutkimaan taloa. Hän asteli varovasti sisään. Samalla astelin itse alakertaan. Bernard painoi ohimennen porraspäänkoristetta ja kuului vain suhahdus, kun ovi aukesi. Juoksin nopeasti ovelle ja menin sisään. Taas pimeä huone! Kaaduin portaat alas, mutta löysin onneksi valokatkaisimen melko pian.

Kävelin oudon reaktorin ohi ja huomasin, että seinällä roikkui avain. Otin sen ja poistuin nopeasti, sillä radioaktiivinen lima ei tuntunut houkuttelevalta.

Menin yläkertaan ja tutkin ihmeellista ovea. Huomasin näppiksen ja näppäilin oikean koodin Nuke'M Alarms -kirjasesta (eli pelin manuaalista). Menin ensimmäisestä ovesta sisään ja löysin tuurilla pöytälampun jälleen kerran pimeästä huoneesta. Pöytälaatikosta löysin jonkun töhertämän päiväkirjan, mutta kun muuta kivaa ei löytynyt, päätin poistua.

Menin taas portaat ylös ja tieni tukki outo vihreä mutanttilonkero, joka vaati syötävää. Kaivoin taskujani ja tarjosin kinkkua, mutta se ei kelvannut. Päätin pilailla ja tungin mutantille vahahedelmiä. Oho! Nehän kelpasivat. Annoin myös hedelmäjuomat ja pääsin jatkamaan seikkailuani.

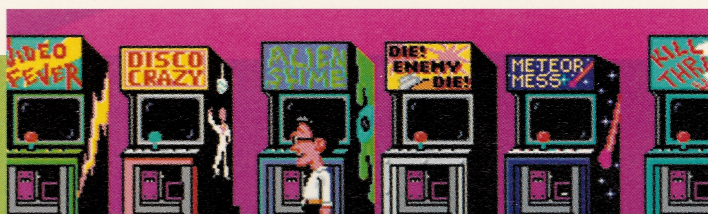
Menin jälleen kerroksen ylöspäin ja tapani mukaan heti ensimmäisestä ovesta. Poimin

Näin lähelle Ednaa ei kannata mennä, tai hän heittää sinut tyrmään.

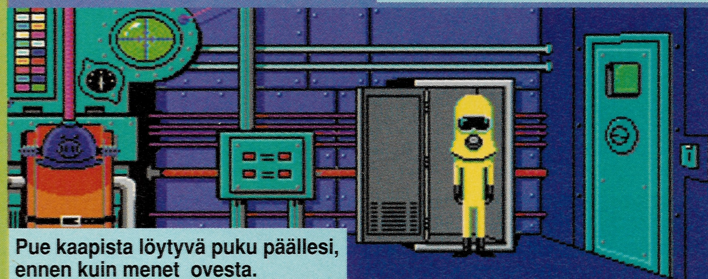




Kääntele kaukoputkea ja näet kassakaapin yhdistelmän.



Pelaa Meteor Messiä ja saat high score -listalta labran oven koodin.


Pue kaapista löytyvä puku päällesi, ennen kuin menet ovesta.



Avaruuspoliisi ei paljon lonkeron änkytyksistä piitttaa.

maasta kolikon ja kiipesin tikkaita pitkin mutanttiötökän huoneeseen. Valtavan kokoiset megabass-kaiuttimet veivät puolet huoneen pinta-alasta. Otin avaimen seinältä ja levyn hyllystä. Laskeuduin taas alas ja menin käytävän toiseksi viimeisestä ovesta.

Davesta Arnoldiksi

Huomasin bodauslaitteen, joten päätin kasvattaa hauislihasteni kokoa. Bodauksen jälkeen huomasin takaseinässä oven invalidivessaan ja astuin sisään. Otin pesusienen ja vedin suihkuverhon pois edestä. Siellä oli muumio.

Hetken kuluttua ovikello soi. Bernard juoksi piiloon keittiöön. Ulkona oleva Wendy havahtui ensimmäisenä ja talsi talon luo. Hän huomasi paketin, jonka otti parempaan talteen. Kuulin, että Ed lähti pois huoneestaan. Juoksin käytävälle ja kipitin Edin huoneeseen. Huomasin söpön pikku hamsterin, jota minun oli pakko silittää. Vau! Sen takanahan oli avainkortti. Yritin avata säästöpossua suurien seteleiden toivossa mutta se levähti. Keräsin hädissäni kolme kolikkoa ja hypin sitten ulos ja menin piiloon käytävän viimeiseen huoneeseen.

Heitin huvikseni maalinpoistoaineet huoneen takaseinän juuri maalattuun kohtaan. Olin löytänyt salaoven!

Siirryin pianohuoneeseen kerrosta alemmas ja asetin levyn levysoittimeen. Pistin kasettisoittimen nauhoittamaan ja levyn soimaan. Maljakko pamahti ja korviani särki. Äänen loputtua sammutin nauhoituksen ja otin kasetin. Menin olohuoneeseen kerrosta alemmas.

Tungin kasetin dekkiin ja pistin sen soimaan. Juoksin ympäriinsä ja kattokruunu putosi melkein päälleni. Huomasin, että lasien joukossa oli avain, jonka nappasin. Menin ulos ja revin puskan takaa löytyneen ristikon irti. Ojensin pesusienen Wendylle. Menin takaisin keittiön ja ruokasalin takaiseen komeroon ja avasin oven hopeisella avaimella.

Uima-allasremonttia

Astuin uima-altaan luo ja tiputin lasikipon veteen. Otin sen ylös ja huomasin että vesi oli radioaktiivista. Samaan aikaan Wendy oli mennyt tutkimaan avaamaani reikää. Hän keräsi kehitysnesteet pesusieneen ja väänsi venttiilistä, jonka seurauksena uima-allas tyhjentyi silmieni edessä.

Tämän huomattuani menin tikkaita pitkin altaan pohjalle. Jotain outoa kimalteli altaan alanurkassa, joten päätin käydä tutkimissa asiaa. Nappasin kimaltelevan avaimen ja radion. Tutkin radiota josta valahti ulos paristoja. Poistuin altaasta juuri oikeaan aikaan, sillä Wendy näpräsi jälleen venttiiliä ja allas täyttyi uudestaan.

Talsin portin luo ja avasin sen. Astelin autotallin oven luo ja avasin sen Schwarzenegger-lihaksillani. Otin hanan ja avasin takaluukun keltaisella avaimella. Otin työkalupakin, koska arvelin, että siitä saattaisi olla vielä jotain hyötyä. Palasin takaisin ala-aulaan ja huomasin, että myös Wendy oli tullut sisään.

Yhteispelillä se sujuu

Menin yläkertaan ja kaadoin ihmissyöjäkasviin Pepsiä ja radioaktiivista vettä. Menin kellariin ja annoin ylös menevälle Bernardille taskulampun, uudet patterit, työkalut ja kaikki kolikot. Bernard käveli ihmissyöjäkasvin ohi ja meni salahuoneeseen. Sammutin samaan aikaan sähköt kellarista näpräämällä sulakelaatikkoa. Bernard sytytti taskulampun ja korjasi johdot. Heivasin sulakkeet kuntoon ja sähköt palasivat. (Vankilan ovi aukeaa ruosteisella avaimella, jos lonkero ehti vangitsemaan sinut.)

Bernard palasi alakertaan ja antoi siinä matkalla kolikot Wendylle. Hän meni myös innoissaan korjaamaan kirjaston puhelimen. Itse menin invavessaan kokeilemaan toimisiko vesihanankappale. Toimihan se ja sain tietää Ednan numeron muumion siirryttyä pois vesisuihkun alta. Telepatian ansiosta Bernard sai tietää numeron ja hän soittikin sinne pikimmiten.

Kun Edna neuvoi puhelimessa, kuinka häirintäsoitto soitetaan oikein, sain tilaisuuden mennä tutkimaan hänen huonettaan. Otin pikku avaimen yöpöydältä ja kiipesin tikkaat ylös. Pistin valot päälle ja kiskoin maalausta joka liikkui. Sen takana oli kassakaappi, mutta en saanut sitä auki.

Sillä aikaa Wendy oli kiivennyt ihmissyöjäkasvia pitkin kaukoputken luo. Hän tunki sen kolikkoautomaattiin kolikoita ja käänteli kaukoputkea kunnes näki kassakaapin koodin. Meditoin hetken ja sain tietää koodinumeron. Avasin kassakaapin ja löysin kirjekuoren, josta löysin Ednan elinikäiset säästöt.

Menin pelihalliin. Pistin neljännesdollarin Meteor Messiin. Pelailin hetken ja kirjoitin muistiin highscoren. Menin kellariin (Wendy työnsi patsasta) ja avasin oven helposti vanhalla ruosteisella avaimella. Avasin labran kaksoislukot loistavalla avaimella ja näppäilin highscore-tuloksen koodiksi.

Sillä aikaa Bernard kävi hakemassa putkiradion putken olohuoneen radiosta ja vei sen yläkerran megaradioon. Hän soitti avaruuspoliiseille julisteesta löytämäänsä numeroon. Pienen odotuksen kuluttua kyttä saapui vankilaan ja meni pidättämään hullun meteorin.

Noukin poliisilta pudonneen rintamerkin ja seurasin poliisin jalanjälkiä. Näytin rintamerkkiä mutanttilonkerolle, joka pakeni kauhistuneena. Jatkoin edelleen oikealle. Hullu tohtori Fred kytki itsetuholaitteen päälle, mutta viisaana päätin mennä edelleen oikealle. Puin kaapista löytämäni puvun päälleni ja asetin avainkortin sille tarkoitettuun reikään. Menin auenneesta ovesta ja vedin salaperäisen kytkimen alas. Tohtori Fred vapautuia koneen vallasta ja sai kuin saikin estettyä talon poksahtamisen. Remember, don't be a tuna head!

Johan Pirskanen



Loppu hyvin, kaikki hyvin. Älä ole tonnikalapää.



●● Paljon toivottu, paljon pelattu, mutta harvoin loppuun asti. Nopeus on valttia, mutta lisäksi tarvitset hyvän tikun ja hyvät hermot. Vihjeidemme avulla selviytymisen pitäisi olla hiukan helpompaa.

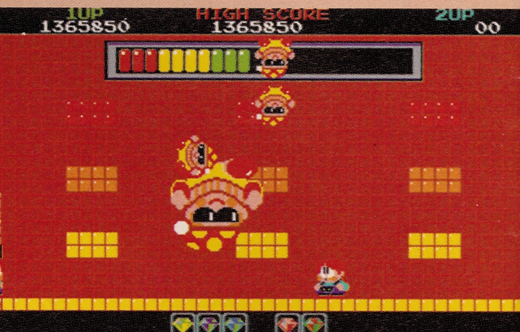
Sateenkaaren päässä on aarre

Niko Hellsten



Ensimmäisen saaren loppuhirviö ei aiheuta suuria ongelmia. Seiso kuvan osoittamassa paikassa ja odota hämähäkin alastuloa, jolloin ammut sitä sateenkaarilla. Juokse sen jälkeen ruudun oikeaan reunaan alimman palkin kohdalle ja ammu taas hirviön tullessa alas. Toista tätä.

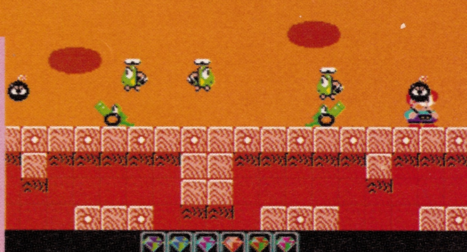
Kakkossaaren loppuhirviön voittaa helpoiten odottamalla oikeassa reunassa palkin alla kunnes hirviö muuttaa suuntaa, tulee alas vasemmassa reunassa ja jatkaa oikealle. Juokse sitä vastaan ja ammu pari kertaa. Juokse oikealle pois alta ja hyppää palkin päälle, ennen kuin hirviökopteri murskaa sinut. Kun se lähtee jälleen vasemmalle, juokse perään ja niittaa se hengiltä! Kolmossaaren loppuhirviö on voittamaton, jollei sinulla ole kolmia sateenkaaria ja nopeita kenkiä. Sitä pitää odottaa ja tulittaa vasemmalta.



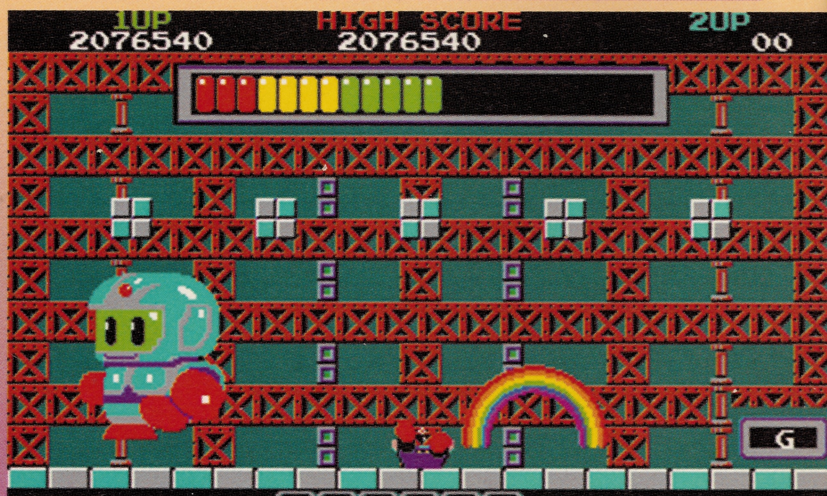
Nelossaaren loppuhirviö ei paljoa estele, jos sinulla on kolmoissateenkaaret ja nopeuskengät. Seuraa hirviön pomppimista silmä kovana ja varo pikkuhirviöitä, joita se päästää ilmoille.



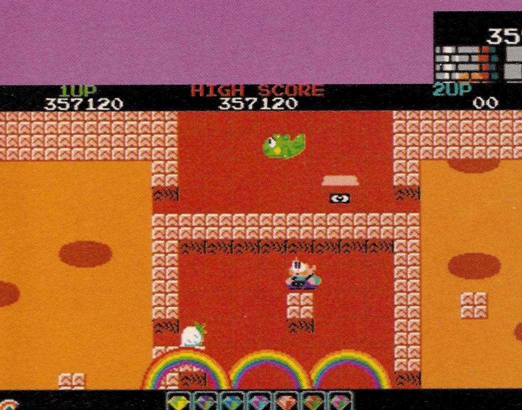
Viitossaaren loppuhirviö on helppo. Odota sen ampumista ja väistä kudit siirtymällä pienin askelin pois alta. Aina sarjan päätyttyä juokse kohdalle, hyppää ja ammu.



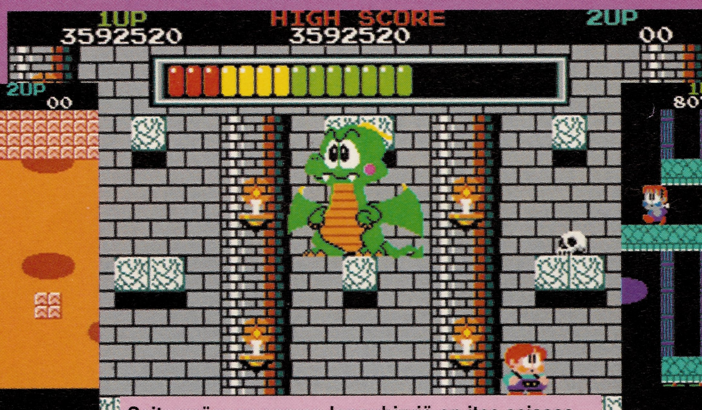
Ammu ensin tykit alhaalta ja siirry varovasti ylös ja räiski helikopterit. Yleensä HURRY-teksti ehtii ilmestyä ja paniikki on entistä suurempi.



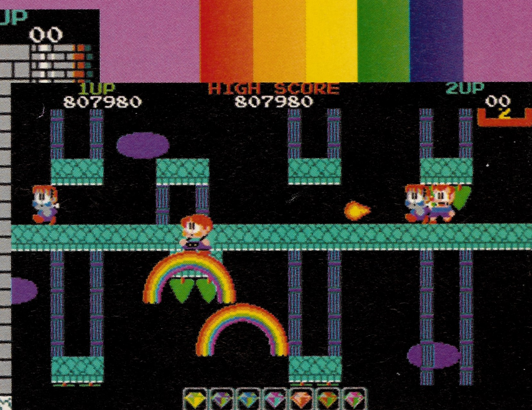
Kuutossaaren loppuhirviö aiheuttaa ongelmia, jos sinulla ei ole kolmoisnopeutettuja sateenkaaria ja nopeuskenkiä. Väistä hirviötä ensin ylös ja pudota sen päälle sateenkaaria. Robon siirtyessä takaisin ylös, siirry itse alas.



Varo ylhäällä olevaa lentokonetta. Mene sateenkaaren avulla vasemmalle reunalle, jonne lentokone ei pääse ja ammu se sieltä.



Seitsemännen saaren loppuhirviö on itse asiassa liian helppo. Kierrä sitä vasemmalta alkaen ja pudota aluksi sen päälle sateenkaaria. Siirry oikealle ja varo sen tulihenkäystä.



Varo ylhäällä olevaa ihmissutta ja sen tulihengitystä. Hypi alhaalla, nitistä ensin ihmissusi ja vasta sitten muut.



Tässä kohdassa täytyy varoa kuolemista, sillä lähellä on kolmossaaren loppuhirviö, joka on aika mahdoton ilman kaikista järeintä aseistusta. Hommaa frankensteinit peräasi ja pudottaudu alhaalla olevalle tasanteelle. Sen jälkeen on helpompaa tappaa ylhäältä pudottautuvat frankensteinit. Hypi takaisin ylös ja löydät sieltä kaksi pomppivaa hirviötä. Huijaa niitä vähän aikaa hyppimällä nopeasti vasemmalle ja oikealle niiden alapuolella ja tapa ne sen jälkeen.



Nyt pitää olla tarkkana ylhäältä tulevien kolikkojen varalta. Jos putoat sateenkaarelta, alas on pitkä matka. Hermot pitää hallita hyvin, samoin sateenkaarien päällä loikkiminen.



Koko pelin ehkä rassaavin kohta. Varaudu oikealta ja vasemmalta tulevien neliöitten hyökkäyksiltä. Nämä kun eivät pysähdy sateenkaariin, vaan poksauttavat ne rikki ja jatkavat matkaa. Jos putoat, alhaalla odottaa lisää hirviöitä.



Väistä kimppuusi hyökkäävää lohikäärmettä ja pomppivaa hirmua. Paras tapa on nopeus.

Ilman järeää aseistusta ovat mahdollisuutesi selviytyä aika minimaaliset. Ritari hönkii niskaan ja ylhäällä odottaa nälkäisiä lohikäärmeitä. Kannattaa listiä muut alapuolelta paitsi lohhari. Edelleen nopeus on varmin tapa.



Vaarasta toiseen. Tässä ei hengähdystaukoa anneta, kaksi lohikäärmettä ja ritari pitävät siitä huolen. Lisäksi ylhäällä odottaa tukku muita ja kuolema on aina lähellä. Sama kuin aina: nopeus on valttia.



V niin kuin Väärennös

●● "Kun se lehteen on painettu, se on totta!" uskoo moni, mutta esimerkiksi juuri pelilehtien kovassa maailmassa väite pitää paikkansa yhtä hyvin kuin vaalilupaukset. Paljastanpa jotain karmivaa.

Kuvitellaan, että olen saarivaltakunnan jossakin pelilehdessä töissä ja minulla on Iso Ongelma. Lehden pitäisi mennä painoon, mutta hinta on kova: jo kauan odotettu, erittäin tärkeä X-Wing ei ehdi lehteeni, mutta ehtii todennäköisesti jokaiseen kilpailevaan lehteen. Hypoteettinen lehteni menettää siis kasvonsa ja kilpailijat pääsevät ivaamaan sitä.

Melkein kuin oikea

On aika kääriä hihat ja tehdä "huolellinen arvostelu, johon pelifirmat eivät ole sanelleet arvosanoja, niin kuin lehtiin XXX, YYY ja ZZZ."

Pikainen tarkistus kertoo, että materiaalia on tarpeeksi. On levyllinen kuvaruutuja ja demolevyke, jossa ilmeisesti on alkuanimaatio. Lisäksi dioja löytyy vaikka kuuden sivun spesiaaliin. Kuvitus on siis kunnossa.

Sitten tuleekin pikkuisen hankaluuksia. Pelin yleinen rakenne kyllä selviää lehdistötiedotepinosta, ja etukäteen saapunut X-Wing-kirjanen The Farland Papers tarjoaa dataa muun muassa pelissä esiintyvistä aluksista. Valitettavasti kovin syvällistä selostusta itse pelistä ei ole, mutta vanha sanalasku "jos olet epävarma, mumise" tarjoaa pelastuksen.

Animaatiolevyke tuntuu teknisesti korkeatasoiselta ja Lucasfilmiin uskaltaa luottaa. Ja kun X-Wing käyttää parannettua versiota huippukehutusta Secret Weapons -ohjelmarungosta, voi loogisesti olettaa lopputuloksen olevan huippuluokkaa. Sitten vain kirjoitetaan muokaten lehdistömateriaalia uusiksi, kehaistaan hämärästi grafiikkaa ja ääniä, etenkin samplattua puhetta (riski, sillä sitä ei välttämättä ole lopputuotoksessa). Kirjoitetaan muutama yleinen kuvateksti tyyliin "TIE-hävittäjät ovat vaarallisia", lätkäistään perään sellainen sopiva 95 pistettä ja voila! Games-lehti sai napattua ensimmäisenä X-Wingin arvostelun. Sitten odotetaan jännittyneenä, että onko peli sellainen, millaiseksi sitä tuli kuvailtua.

Mikäli minulla ei olisi ollut tarpeeksi dataa, olisi lopputulosta kutsuttu Preview-arvosteluksi. Ennätys demolevyn muuttamisessa arvosteluksi on muuten edelleen Computer & Video Gamesilla, joka teki kolmen sivun spesiaalin Damoclesista puolitoista vuotta ennen pelin valmistumista.

Klassista kamaa

Ennen kuin alatte perua tilauksianne, voin kertoa ja luvata, ettei Pelit-lehdessä ole tällaista tehty eikä koskaan tulla tekemäänkään. Meistä kaikki ottavat pelaamisen tosissaan ja se on jopa kaikkien harrastus, mikä näissä piireissä on joskus harvinainen ilmiö.

Mutta saarivaltakunta Englannissa on miljoona keskenään taistelevaa pelilehteä. Pelin henkeen kuuluu oman itsensä sumeilematon kehuminen ja kilpailijoiden haukkuminen nuijiksi valepukeiksi. Ja jos itse sattuu olemaan se viimeinen huippupelin arvostelija, peli on jos suinkin mahdollista haukuttava pataluhaksi ja väitettävä, että kaikki muut ovat arvostelleet demolevyjä. Hyvä esimerkki on Amiga Jokuniistä, joka ruttasi Streetfighter II:n väittäen, että muut lehdet arvostelivat sen myyntiversiota nopeamman demon perusteella. Väärin: myyntiversio on se nopeampi versio.

Tuorein esimerkki pieleen menneestä ennustearvostelusta on Amiga-versio Legend of Valourista, josta ensimmäiset arvostelut on kirjoitettu jo paljon ennen kuin peli oli valmis. Nimittäin kaikki (poislukien ruotsalainen DatorMagazin) lukemani Valour-arvostelut paljastavat, ettei sitä ole pelattu joko lainkaan tai sitten noin tunnin verran. Kuvat on nyysitty demolevykkeeltä (tunnistaa muun muassa kauppa/baarikuvista, joissa digitoidut pelitoimittajat ovat edelleen pelihahmoja ja poisjääneitä örkinnaamoja) ja teksti pohjautuu osittain pelattavaan demoversioon sekä pressikansioon (helppo tunnistaa: pressitiedotteen kertoma juoni on erilainen kuin myyntiin päässeen pelin). Tyypillinen höpöarvostelu on kolmannes grafiikkasysteemin kehumista, kolmannes hahmon luontia, ehkä vähän jotain nippelitietoa ja sitten tyyliin "korean kuoren alla on loistoroolipeli" tai "jolles osta, myy Amigasi". Juma, kuinka häikäisevän tarkka analyysi!

Huh huh

Ulkomaisten kilpailijoiden haukkuminen on täysin journalistisen etiikan vastaista, jopa lapsellistakin. Kun on töissä lehdessä, joka yrittää panostaa luotettavuuteen, välillä yhdeksästä–neljään pelaavien tötöjen jutut aiheuttavat V-käyräylilyönnin. Onneksi brittilehdet eivät enää yritä kovinkaan paljoa arvostella pelejä ohi toiminta- ja jalkapallosektorin, joten säästyy ainakin SSI:n strategiapelejä vainoavista "miksei tässä voi olla toimintaosuutta?" -toteamuksista.

Ulkomaisista lehdistä suosittelen karun näköistä amerikkalaista Computer Gaming Worldia (joka voi olla vaikeasti, jos ollenkaan löydettävissä), jonka toimituspolitiikan mukaan arvostelu julkaistaan vasta kun peli on pelattu läpi. Välillä lehdessä on sellaisia herkullisia juttuja kuten aidon Falcon-lentäjän analyysi Falcon 3.0:sta ja vastaavaa, johon me Suomessa emme kyllä pysty.

Jopas helpotti.



PELI henki

Tervetuloa keino-todellisuuteen

● ● Voitko olla aivan varma, että todella luet tätä Pelit-lehteä, etkä vain kuvittele lukevasi tätä lehteä jossain keinotodellisuudessa?


Kuva elokuvasta Tetsuo.

Virtuaalisista, keinotekoisista maailmoista on väännetty tieteistarinaa jo vuosikymmeniä. Muotia aiheesta tuli kuitenkin vasta 80-luvun cyberpunkissa, joka maalaa lähivuosikymmenten tietoyhteiskunnan todellisuutta inhorealistisin vedoin.

Moni uuden tietotekniikan kehittäjä on tunnustanut ammentavansa cyberpunk-kirjailijoiden töistä ideoita, joita he tällä hetkellä toteuttavat täyttä päätä. Vai ettekö ole muka kuulleet työn alla olevista kyberavaruusprotokollamäärittelyistä tai standardeista eri valmistajien keinotodellisuuksien välisen tietoliikenteen toteuttamiseksi?

Virtuaalitodellisuus on nykyään paljon muutakin kuin pelkkää tieteiskuvitelmaa. Datahanskat ja kolmiulotteiset stereolasinäytöt ovat kaikille tietokonelehtien lukijoille jo tuttuja. Tekniikka on olemassa, mutta se on vielä liian kallista, eivätkä edes sen kehittäjät vielä tunne sen kaikkia mahdollisuuksia.

Mutta mikä parasta, ensimmäiset keinotodellisuuspelit ovat jo olemassa! Lähin on tietääkseni Kööpenhaminan tivolissa. Ja pelien tekijöillä on ideoita, joilla täyttää virtuaalinen todellisuus. Vai mitä tuumitte esimerkiksi **todella** kolmiulotteisesta Ultima Underworldistä – tai Leisure Suit Larrystä.

Harharrharrrr.

Virtuaalinen kuolema

Tietokonepelien psykologinen suunnittelu on viety jo niin pitkälle, että ne pystyvät vangitsemaan pelaajansa lähes täydellisesti. Itse asiassa ne on suunniteltu vangitsemaan pelaajansa *niin* täydellisesti, että pelkkä parin minuutin kokeilu riittää koukuttamaan kokeneenkin pelaajan. Vai olisitteko muka minkään muun vuoksi valmiita lyömään tiskiin satoja markkoja ilmeenkään värähtämättä? Tai rikkomaan jopa lakia saadaksenne itsellenne pelin laittoman piraattikopion?

Vai ettekö ole muka koskaan unohtuneet tietokonepelin ääreen, vaikka olisi pitänyt tehdä jotain muuta? Vaikka olisitte todella halunneet tehdä jotain muuta!

Olette tai valehtelette.

Jokainen meistä tietää, miltä tuntuu, kun peliä on yksinkertaisesti pakko kokeilla vielä kerran. Vain kerran – kerta toisensa jälkeen. Ja tämä pelkällä ilotikulla, monitorilla ja alkeellisella äänikortilla.

Kuvitelkaa tuijottavanne 14 tuuman monitorin asemesta stereolaseilla kolmiulotteista maailmaa, kuuntelevanne kuulokkeista kolmiulotteista ääniavaruutta. Kuvitelkaa käteenne miekka ja vastaan tallustava lohikäärme, jonka nahoissa on toinen pelaaja, joka on tällä kertaa päättänyt ottaa pahan pojan roolin.

Verkoissa sekoilijoille tutuista Multi User Dungeoneista eli MUDeista löytyy jo kaikki muu paitsi todellisuus.

Enkä se ole minä joka silpoo kaikki vastaantulijat kilon kimpaleiksi. Se on minun virtuaalinen minäni. Eivätkä nämä ihmiset kuole ja valu verta oikeasti, vaan virtuaalisesti.

Nykytekniikka ei riitä vielä kuin karkeaan kolmiulotteiseen grafiikaan ja kömpelöihin datahanskoihin, mutta paljon pidemmälle menevät järjestelmät ovat jo piirustuslaudalla – tai tietokoneavusteisten suunnittelujärjestelmien näyttöruuduilla – tai koekäytössä. Kuten sekin avaruuskävely, jota eräs ystäväni mennäviikolla kokeili ja kävi korjaamassa keinotodellisuudessa vikuuntuneen satelliitin.

Nykyiset virtuaalitodellisuudet vastaavat lähinnä 80-luvun alun Commodore Pet 2001:tä. Seuraava sukupolvi voi tulla jo koteihin kuten VIC-20.

Kannattaa muistaa, ettei VI-

Virtuaalitodellisuus: cyberpunkkia vai high techiä? Huomisen huume vai tämän päivän pelitekniikkaa?

Ai kuka Wexteen?

Pelit-lehden toimitukseen on tupsahdellut postia, jossa on tiedusteltu Wexteenin todellista henkilöllisyyttä tai ihmetelty, miksen kirjoita Pelin Henkeä omissa nimissäni.

Vaikka nimimerkillä kirjoittamisella on lehdistössä vuosisataiset perinteet, jotka ulottuvat tasavaltamme huipulle asti, raotettakoon salaisuuden verhoa hieman. Wexteen on johdannainen oikeasta nimestäni, jota on tosin epäilty nimimerkiksi (heh).

Wexteen the Wizard on vieraillut myös muissa jutuissani. Etenkin peliarvostelujeni kuvista on voinut lukea, että pelissä ei suinkaan mellasta **** **** vaan Wexteen, velho.

Etsivä löytää.

Täten tiedoksi annettakoon, että ne törvelöt, jotka häiriköinnillään estivät Star Trek The Next Generationin paluun TV-3:lle, kantavat hamaan hautaansa Wexteenin ilkeämpää kirousta sielullaan. Mielipiteen ilmaiseminen ei tarkoita uhkailupuheluita kotiin keskellä yötä!
Corvus infernae. Districulum canvanarius – Oculari archa del meleficuum carriondum. Corvus infernae.

Cistä ole kulunut kuin kymmenen vuotta, ja ihmiset nyt ostavat koteihinsa 50-megaisia neljäkasikutosia...

Kymmenen vuotta.

Pelin alku ja loppu

Tällä kaikella on tietysti omat riskinsä. Jo nyt sanotaan tietokonepelien raaistavan pelaajiaan, kun he tietokoneen ruudulla oppivat ampumaan ja pilkkomaan vastustajansa yhä uudelleen ja uudelleen. Onko liipasinta helpompi painaa elävässä elämässä kun on painanut sitä ensin pelissä?

Entä sitten kun tietokoneen näyttö ei ole pelkkä pieni neliö pelaajan ympäristössä? Mitä sitten, kun kaikki mitä hän näkee ja kuulee ja jopa tuntee, on osa pelin keinotekoista maailmaa? Kun pelissä vastaan tulevat viholliset näyttävät eläviltä ihmisiltä lihakirveet kourassa ja roiskuvat verta ja visvaa konepistoolisarjan repiessä heidän suolensa.

Onko enää mahdollista erottaa harha ja todellisuus? Voiko pelaaja olla varma pelin päättyessä, ettei pelin päättyminen ollut vain pelin seuraava vaihe? Kaikki Gatewaytä pelanneet tai Total Recallin nähneet tietävät, millaiseen kiersiöön tämä lopulta johtaa.

Virtuaalihuumetta

Kuka kaipaa enää tylsää ruumista, joka väsyy ja haisee ja hikoilee, kun voi näyttää keinotodellisuudessa Terminaattorilta tai Betty Pagelta .. tai Predatorilta – ja kaikki samana päivänä. Ruumishan on loppujen lopuksi pelkkää lihaa.

Virtuaalitodellisuus voi olla äärimmäinen huume, pakokeino tylsästä todellisuudesta oman mielen mukaiseen maailmaan, jonka rajat määrää vain mielikuvitus ja keskusyksikön tietojenkäsittelykapasiteetti.

Kuten Sherlock Holmesinsa lukeneet tietävät, oopiumia käytettiin länsimaissa pitkään siinä missä viinaa tai tupakkaa. Kunnes joku huomasi sillä olevan pienoisia sivuvaikutuksia.

Joudutaanko pelit kohta kieltämään niiden aiheuttaman riippuvuuden vuoksi? Vai tehdäänkö laki, että pelejä saa pelata vain tietyn tehoisilla tai sitä huonommilla koneilla? Eihän maitokaupassakaan saa myydä kuin tietyn vahvuisia alkoholijuomia.

Älkää naurako, teidän sukupolvenne ne lait viimeistään säätää.

Wexteen, virtuaalivelho

Lukemista:
Virtual Zone, Tapio Mäkelä, Minna Väisänen (toim.)
Virtuaalimatkailijan käsikirja, Erkki Huhtamo (toim.)
Matrixx, Kari Hintikan omakustannelehti.

WC II Insider

Pelin henkin julistaa lukijoilleen pienen kilpailun. Se, ken löytää Wing Commander -sarjasta eniten sisäpiirin vitsejä, saa omakseen Wexteenin kirjahyllyn kaksoiskappaleista kootun nivaskan lukemista. Mukana on sekä sarjakuvaa että tieteiskirjallisuutta molemmilla kotimaisilla eli suomeksi ja englanniksi.

Esimerkki tällaisesta vitsistä on Wing Commander II:n ensimmäisen siipimiehen esikuva 50-luvulta. Kuka?

Postin voi osoittaa
Pelit
Wexteen
PL 64
00381 Helsinki



Maus I ja II

Selviytyjän tarina

Kissojen hirttämät hiiret riipaisevat syvältä

Suuret kirjakustantajat julkaisevat sarjakuvaa vain harvoin, mutta silloin sitten sitäkin parempaa. Hyväksi esimerkiksi kelpaa alunperin Raw-lehdessä julkaistu Art Spiegelmanin Maus, jonka molemmat osat WSOY on kääntänyt suomeksi.

Maus kertoo Puolan juutalaisten kohtalosta viisikymmentä vuotta sitten. Art Spiegelmanin isä oli yksi harvoista Auschwitzin henkiinjääneistä. Mutta samalla kun Spiegelman haastattelee isänsä tarinaa sarjakuvaksi, hän tutkii myös selviytyjän ja hänen poikansa suhdetta.

Metasarjakuva, jossa piirtäjä pohtii työn alla olevaa sarjakuvaa, on vaikea taiteenlaji. Moni on sitä yrittänyt ja epäonnistunut, mutta Spiegelman pystyy lomittamaan nykyaikaan ja Natsi-Saksaan sijoittuvat kohtaukset kokonaisuudeksi, joka on enemmän kuin osiensa summa. Lukija oivaltaa, että myös henkiinjääneet ovat polttouhreja, samoin heidän läheisensä. Jokainen selviytyjä kantaa Auschwitzin uuneja sielussaan, joka uhkaa polttaa jokaisen liian lähelle eksyvän.

Art Spiegelmanin symboliikka on suoraviivaista mutta purevaa: juutalaiset ovat hiiriä, natsit kissoja. Puolalaiset on piirretty sioiksi ja esimerkiksi ruotsalaiset poroiksi. Mutta miten piirtää Spiegelmanin isän mieliksi juutalaiseksi kääntynyt vaimo?

Mausin symboliikka puree alitajuntaan. Siinä missä television ja lehtien pyörittämä *dance macabre* on kyllästänyt meidät poltetuilla ruumiilla ja silvotuilla lapsilla, kissojen hirttämät hiiret kirpaisevat syvältä.

Toisessa osassa Spiegelman pohtii myös ensimmäisen osan mukanaan tuomaa menestystä. Hän tuntee nousseensa miljoonien hiirenkasvoisten ruumiiden muodostamalle vuorelle, jonka päällä hän istuu piirustuspöytänsä ääressä, vain kärpäset ja haastattelua kärttävät lehtimiehet seuranaan.

Nykysarjakuvaa entuudestaan tuntemattomalle lukijalle Spiegelmanin tyyli voi olla yllätys. Ruudut ovat hyvin pieniä ja viiva karun yksinkertaista. Mutta se viiva elää. Dialogi on Mausissa keskeisessä asemassa. Sivuista noin kolmannes on pienellä präntillä tekstattujen puhekuplien peitossa. Onneksi Tammi on valinnut sekä kääntäjänsä että tekstaajansa huolella, vaikkei ole katsonut tekstaajan nimeä mainitsemisen arvoiseksi.

Joku voi tietysti ajatella saaneensa tarpeekseen toisen maailmansodan kauheuksien muistelemisesta. "Nykyaikana sellaista ei voi enää tapahtua."

Eikö?

HELMITARJOUKSIA

Helmikuun tärkeimmät pelit.
Saatavana myös muut uutuudet ja vanhemmatkin pelit. Pyydä peliluettelo tilauksesi mukana tai imuroi se modeemillasi.

Amiga/ST

3D Construction Kit II	395,- /395,-
AMOS Professional	480,-/
Archer MacLean's Pool	195,-/195,-
Assasin	195,-/
Bat II	280,-/
Bill's Tornato Game	240,-/
Caesar	240,-/
Campaign	250,-/250,-
Chaos Engine	240,-/
Civilization	280,-/
Cool World	195,-/
Dungeon Master & Chaos Strikes Back	220,- /220,-
Curse of Echantia	280,-/
Cytron	220,-/
Fantastic Worlds	280,-/280,-
Fire & Ice	220,- /220,-
Flashback	250,-/
Formula One Grand Prix (Microprose)	280,-/280,-
Great Nanal Battles	
Hostile Breed	240,-/
Harrier Assault	280,-/280,-
Humans	250,-/
Indy - Fate of Atlantis Action	195,-/
Indy - Fate of Atlantis Adventure	240,-/
KGB	240,-/
Legand of Kyrandia	260,-/
Lethal Weapon	195,-/195,-
Lotus 3	195,-/195,-
Nigel Mansell World Championhip	195,-/195,-
No Second Price	220,-/
Paladin II	290,-/
Pinball Fantasies	220,-/
Putty	195,-/
Rampart	220,-/220,-
Road Rash	220,-/
Sabre Team	220,-/220,-
Shadow of the Beast III	195,-/
Sim Earth	260,-/
Space Shuttle	240,-/
Special Forces (1 meg)	250,- /250,-
Sports Compilation	250,- /250,-
Streetfighter II	195,-/
Wing Commander	250,-/
Wizkid	220,-/
WWF II European Rampage	195,-/195,-
Zool	220,-/

PC - Pelit 3.5"

3 D Construction Kit II	395,-
Aces of the Pacific	319,-
Airbucks	290,-
Alone in the Dark	319,-
Ancient Art of War in the Skies	319,-
Atac	300,-
B-17 Flying Fortress	319,-
Bane of the Cosmic Forge	300,-
Bat II	300,-
Caesar	290,-
Campaign	290,-
Captive	280,-
Castles II	260,-
Challenge of the Five Realms	300,-
Chessmaster 3000	300,-
Civilization	300,-
Cobra Mission	280,-
Crusaders of the Dark Savant	300,-
Curse of Enchantia	280,-
Daemonsgate	290,-
Dark Half	240,-
Darklands	330,-
Dark Sun	
Dream Team (kokoelma)	250,-
Dungeon Master	250,-
F-15 Strike Eagle III	330,-
Fantastic Worlds	300,-
Flashback	280,-
Formula One Grand Prix	280,-
Front Page Football	300,-
Gateway	280,-
Great Naval Battles	300,-
Harrier Jump Jet	319,-
Island of Dr. Brain	290,-
Jimmy White Whirlwind Snooker	290,-
KGB	300,-
King's Quest VI	330,-
Laser Squad	250,-
Laura Bow II - Dagger of Amon Ra	300,-
Legand of Kyrandia	280,-
Legend of Valour	280,-
Lethal Weapon	240,-
Links 386 Pro	330,-
Lost Files of Sherlock Holmes	319,-
Lost Treasures of Infocom	330,-
Lost Treasures of Infocom II	300,-
Might & Magic IV	319,-
Nigel Mansell World Championship	250,-
Productivity Megapack (15 hyötyohjelmaa)	149,-
Quest for Glory III	300,-
Rex Nebular	300,-
Robosport	280,-
Siege	290,-
Space Quest V	300,-
Special Forces	300,-
Spelljammer	300,-
Star Control II	290,-
Steel Empire	290,-
Stunt Island	290,-
Summoning	280,-
Task Force 1942	319,-
Tornado	319,-
Traders	250,-
TV Sports Baseball	169,-
Ultimate Challenge Golf	300,-
Ultima Trilogy 2	300,-
Ultima Underworld	319,-
V for Victory	280,-
V for Victory II	300,-
Wayne Gretzky Hockey III	295,-
Waxworks	260,-
World Tennis Championships	280,-
WWF Wrestling II	280,-
X-Wing	300,-

SUPER NINTENDON HYVÄT UUTUUDET

Blazeon	429,-
Death Valley Rally	429,-
Desert Strike	429,-
Dungeon Master	490,-
F1 Race of Champions	429,-
Home Alone II	429,-
Jack Nicklaus Golf	429,-
James Bond Jr	429,-
Lethal Weapon	429,-
Mickey Mouse Magical Quest	449,-
Might & Magic III	490,-
Race Drivin	449,-
Robocop 3	429,-
Space Megaforce	429,-
Super Kick Off	429,-
Super Star Wars	429,-
Terminator	429,-
Wing Commander	449,-

Lista on laadittu pelitalojen antamien saatavuustietojen perusteella ja muutokset ilmestymis-aikatauluissa tai saatavuudessa ovat mahdollisia. Jos listasta puuttuu hinta, sitä ei ollut tiedossa painatushetkellä. Muitakin kuin listassa ilmoitettuja uutuuksia on saatavana - ja tietysti myös vanhoja pelejä. Aina kannattaa kysyä.

KUUKAUDEN JOYSTICKIT:

Tac-2 edelleen **69,-**

PC:lle Mach I **139,-**

Saatavana tietysti myös

Zipstick	149,-
Pro 5000	149,-
Pro 9000 Deluxe	199,-
PC:lle	
Gravis	295,-
Flightstick	310,-

..ja monia muita malleja

PC Multimedia-pakkaus FUSION PACK

Pro Audio Spectrum 16 + Sony CD-ROM-asema sekä iso annos CD-ROM-ohjelmistoa

4990,-

GRAVIS ULTRASOUND

16-bittinen äänikortti nyt saatavana

1495,-

Kysy VAIHTOTARJOUSTA

Commodore 64 Amigaan, Amiga PC:iin

P.S. Vaihtokoneet tietysti edullisesti...

Liikkeissämme on myös konsolipelien vaihtomahdollisuus – kysy siis myös edullisia käytettyjä pelejä.

MIRACLE

Pianonsoiton opetusjärjestelmä Amigalle ja PC:lle

3250,-

OTA YHTEYTTÄ!

Modeemilla: 931- 130 538
arkisin 18–08, viikonloppuna la 15–ma 08
2400 baud/7/n

Tiedot tuoreista uutuuksista - jatkuva päivitys
Tuoteluettelot
Ainutlaatuiset erikoistarjoukset
Tilauspalvelu
Kysymyspalvelu

Nyt voit tilata postimyynnistämme myös luottokorteilla. VISA OK MasterCard EUROCARD

TRIOSOFT

PL 78, 33211 TAMPERE

POSTIMYYNNIN TILAUSPALVELU TAMPEREELLA
ARKISIN 8–20, LAUANTAISIN 9–15,
PUH. 931-130 292

Liikkeet avoinna arkisin 10–18, lauantaisin 9–15

Kuninkaankatu 10, 33210 TAMPERE,
puh. 931-130 292, fax 931-130 538

Kultarikontie 1, 01300 VANTAA,
puh. 90-835 566, fax 90-835 840

Aleksanterinkatu 20, LAHTI,
puh. 918-752 8566

PELIT ★ posti

No nyt te sitten sen saitte, sarjakuvan. Nauttikaa! Kiitoksia jälleen valtavasta kirjetulvasta, joululomalla näkyy olleen aikaa kirjoitella. Minulta kului viisi kokonaista päivää, kun luin Pelit 7:n jälkeen tulleet kirjeet! Kiitoksia vielä kerran. Ja kirjeitä jälleen odottelen osoitteeseen:

Pelit
Posti
PL 64
00381 Helsinki



Sari

Apua!

Koneeni on Amiga 500. Se on ostettu Yhdysvalloista noin 3 vuotta sitten, monitori on Suomesta kotoisin. Englantilaiset pelit eivät toimi, epäilen, että vika piilee koneessa. Onko näin? Ja vielä pahempaa: jostakin syystä kuvan alareunaa ei näy ollenkaan. Ihan kuin monitorini olisi liian pieni. Esimerkiksi Wayne G. Hockeyssä ei alhaalla olevia tekstejä näy ollenkaan, paitsi jos katsoo tarkkaan, saattaa nähdä alareunassa niiden yläreunan. Kick off 2:ssa taas ei näkynyt pelaajien nimistä yhtään mitään. Mitä teen?

Jukka

Syynä on ilmeisimmin jenkkien oma NTSC-televisiostandardi, eli jenkki-Amigan videopiirit venyvät peleissä vain resoluutioon 320 x 200, kun useat brittipelit käyttävät PAL-järjestelmän mukaista 320 x 256 -resoluutiota.

Monta kysymystä

Tuleeko Star Trek Amigalle? Onko Nnirvin oikea nimi Niko Nirvi? Voisitteko julkaista koko toimituksen kuvat? Onko Andy Capp arvosteltu? Mitä tarkoittaa BUGI?

From Saudi-Arabia

Tulee, vielä alkuvuodesta (jos...). Nnirvi on Niko Nirvi. Tuijan ja Sarin kuvat löytyvät joka numerosta, Nnirvin kuvaa ei voi julkaista, sen naamaa ei kuitenkaan näkyisi parran alta. Andy Capp on arvosteltu vuosia sitten, löytyy vanhoista Pelikirjoista. Bugi tarkoittaa ohjelmassa olevaa virhettä, mokaa.

Terminä Bugi tulee englannin sanasta "bug", hyönteinen. Tietotekniikan alkuaikoina hyönteiset tunkivat koneiden sisään ja aiheuttivat oikosulkuja! –Om huom.

Pelintekokilpailu

Ehdottaisin, että julistaisitte pelintekokilpailun. Palkitsisitte parhaimmat ja arvostelisitte joitakin.

Juhani Paaso

Kuten itsekin totesit, kilpailu oli noin vuosi sitten Pelien vuosikirjassa. Näillä näkymin jätämme ohjelmointikilpailut muihin lehtiin.

Muistista jälleen

Pelit 7/92:ssa olleissa käynnistystiedostoissa puhuttiin DOS 5:sta. Voiko samat muutokset tehdä DOS 4.01:ssä?

Only 534224 bytes free

Kokeile, mutta epäilen, ettet onnistu. DOSin päivitys ei maksa paljonkaan, joten suosittelen päivitystä jo senkin vuoksi, että valtavasti muistia (eli DOS 5:sta) vaativat pelit lisääntyvät huimaa vauhtia. –nn

Dos 5.0:n saa hintaan 300 mk ja vapaan perusmuistin lisäyksen lisäksi saat muita hyötyjä, kuten hyvän muistinhallinnan ja takuuvarman yhteensopivuuden uusimpien ohjelmien kanssa. –Om

Muun muassa nimimerkki **not enough memory** kyseli, voiko muutokset tehdä myös DR DOS 6.00:lle. Veikkaamme, että kyllä, koska DR DOSin pitäisi olla DOS-yhteensopiva.

N, H, J ???

Tarkoittaako peliarvosteluissa merkintä "ohjaus: N, H, J", että peliä voi pelata pelkällä näppäimistöllä tai tarvitseeko lisäksi joystickin ja/tai hiiren?

Panzer II

Merkintä tarkoittaa, että peliä voi pelata joko näppiksellä, hiirellä tai tikulla. Ne ovat siis vaihtoehtoisia, ellei toisin ole mainittu.

Error

Mitä ihmettä minun pitäisi tehdä, kun kopioin kaveriltani jonkun pelin ja testaan sitä kopioimisen jälkeen, tulee usein teksti "error jne"?

Masentunut

Sinun pitää hävetä, ja syvästi. Kopioiminen on laitonta ja lisäksi moraalitonta. Tuo Error-ilmoitus on nykyajan omantunnon koputus. Hänkin on näet siirtynyt tietokoneaikaan.

Live Wexteen, live

Nimimerkillä "Die Wexteen, die" kirjoittanut henkilö pitäisi mielestämme toimittaa laitoshoitoon. Wexteenin palstan päälle ei sarjakuvia laiteta!

Dark Power

Kiitos Wexteenin puolesta.

Määräaikoja

1. Kannattaako korppuihin kirjoittaa lyijykynällä vai tussilla? 2. Jos tietokonepelissä ilmenee virhe, mikä on määräaika, johon mennessä peli pitää palauttaa? 3. Tarvitseeko Amiga 500 viedä määräajoin huoltoon? 4. Mistä viruksentappo-ohjelmia saa ja saako niitä kopioida laillisesti? 5. Tarvitseeko hiiri ja joystick ottaa irti tietokoneesta siksi aikaa, kun niitä ei käytetä?

Onnellinen tilaaja

1. Korppuihin voi kirjoittaa millä kynällä vain, lerppuihin mahdollisimman pehmeällä eli tussi on hyvä. 2. Määräaikaa ei kuluttajasuojalain mukaan ole, vaan laissa puhutaan kohtuullisesta ajasta. Mutta yleensäkin virheellinen tavara kannattaa palauttaa heti tai ainakin ottaa yhteyttä sen myyneeseen liikkeeseen välittömästi. 3. Ei periaatteessa, mutta kaikkeahan on tietysti hyvä huollattaa... 4. Viruksentappo-ohjelmia saa kaikista hyvinvarustetuista purkeista. Ne ovat pääosin Shareware-tuotteita, eli jos havaitset ohjelman hyväksi (yleensä 30 päivän sisällä) sinun odotetaan maksavan varsin kohtuullinen summa ohjelman tekijälle. 5. Ei tarvitse.

Asiaa Nnirville

Hyvä Nnirvi, luettuani Pelit 7/92:sta kolumnisi realististen pelikokemusten tarpeellisuudesta, en voinut olla tarttumatta näppäimistöön ja nakkisormeilemasta paria riviä.
Jos todella kaipaat em. kokemuksia mm. seikkailu- ja roolipeleissä, kokeilepa hesalaisena (?) seuraavaa: kävele tai juokse Lynxiä pelaten asematunnelin läpi mielellään sopivaan aikaan, esimerkiksi puolenyön tietämissä tai viikonloppuna, jos vaikka onnistuisit saamaan pelihahmossasi koskevia kokemuksia. Jos tämä ei auta ensimmäisellä kerralla, niin vielähän on pari continueta jäljellä ja kokemuspisteitä luulisi ainakin karttuvan roppakaupalla.
Suosittelen hyvää taistelukokemusta itsellä tai ainakin isoa roolipelaajajoukkoa. Tosin olen aina luullut, että väkivalta ja kuolema, oma tai roolihahmon, ei ole se mihin roolipelissä pyritään ja todellisella ja kuvitellulla väkivallalla on kai sama ero kuin uhkarohkeudella ja tyhmänrohkeudella.
Jos lehteen jää tuhjää tilaa, voihan sen täyttää asiallakin. Jopa minäkin kirjoittaisin vitsikkäämpiä "juttuja".
Muutenkin vastustan suomalaisen synergian käyttöä jutuissanne, tiedättehän sen tarkoittavan suunnilleen samaa kuin sanonta "joukossa tyhmyys tiivistyy".

Perry Cotton

Ei kuulosta edes seikkailupelinä kiinnostavalta. Pointti oli se, että pokeria on kiinnostavampi pelata rahalla kuin tulitikuilla. No kirjoita, satunnainen "Seinäkirjoitus"–palsta on juuri vieraileville kolumnisteille. –nn

Terve taas!

Olen kirjoittanut sinne jo kaksi kertaa, ensimmäinen kirjeeni julkaistiin. Kiitos siitä.
1. Onko roolipelien suunnittelusta olemassa mitään kirjallisuutta? 2. Saako Suomesta AD&D:n Monster Manualeja Fiend Folota tai Legends of Lovesia?

Laittakaa lehteen juttu roolipeleistä, ei lautaroolipeleistä. Tai sitten roolipelipalsta. Toiset roolipelaajat, ottakaa nyt ihmeessä kantaa!

Role Playing Forever

Olet harvinaisuus: monet kirjoittavat kesät talvet monet kerrat eikä silti julkaista! 1. On. Suomeksi voi aineistoa olla hieman heikosti saatavilla, mutta englanniksi sitä on roppokaupalla. 2. Kyllä. Suomesta saa mainitsemiasi teoksia.

Mikä kone?

Lehtenne on huippu, mutta voisitte vielä parantaa. Lehdessä nro 5 joku kyseli Monkey Islandin lisälevarista, ja vastasitte kysyen mikä kone. No, monelleko koneelle peli on? Olisitte voineet selvittää. Nnirvin ja Wexteenin palstat toivon mäkeen! Postille lisää tilaa.

Sonic

Joo, puhut ihan totta. Yritämme vastata tarkemmin. Ilmeisesti kyseessä oli Amiga-versio, jolloin vastaus "ei, mutta syytä olisi olla".

Lyhenne vai merkki?

Onko PC lyhenne vai merkki? Miksi ette testaa pelejä eri koneilla?

Nimetön

PC on lyhenne englanninkielestä Personal Computer eli suomeksi sanatarkasti henkilökohtainen tietokone. Suomessa ja muuallakin PC tarkoittaa käytännössä vain IBM-yhteensopivia tietokoneita. IBM-yhteensopiva taas on sovittu termi juuri tietynlaisille tietokoneille, jotka on kehitetty IBM:n alkuperäisen henkilökohtaisen tietokoneen (PC:n) pohjalta. Huomaa, että PC voi tarkoittaa mitä tahansa etananopeuksisista 8086-koneista huippunopeisiin 486-koneisiin. Muita (henkilökohtaisia) tietokoneita ovat mm. C64, ST, Mac ja Amiga.

Mitähän mahdat tarkoittaa "testata eri koneilla"? Kun peli ilmestyy, se yleensä ilmestyy ensin yhdelle koneelle (esim. PC) ja sitten muutaman kuukauden päästä toiselle (esim. Amiga). Ja yleensä olemme nämä updatet eli "vanha peli uudella koneella" lyhyesti-palstalla arvostelleet. Jos peli taas on ilmestynyt samaan aikaan eri versioina, olemme pyrkineet arvostelemaan molemmat.

Tilaajalahja

Olisiko mahdollista saada lehteen tilaajalahja?

Amiga-man

Nuorille suunnatussa lehdessä ei saa olla tilaajalahjoja houkuttelemassa tilaamaan, koska laki kieltää. Jos taas tarkoitat esimerkiksi lehden sisällä olevia julisteita tms. niitä on tulossa. Mutta ne ovat sitten lahjoja kaikille.

Formula 1 Grand Prix

Miksi peli sai hyvät arvosanat lehdessä 1/92? Peli on todellisuudesta aika surkea! Miksi arvostelussa kehuttiin ajo-ominaisuuksia hyviksi, vaikka ne ovat todellisuudessa tosi surkeita. Auton liikkeistä ei voi saada minkäänlaista ajotuntumaa. Pelin realistisuus on tosi surkea. Olen ostanut kaikki pelini Pelit-lehden arvosteluiden perusteella ja olen pettynyt niihin suuresti.

Pettynyt pelin ostaja

Suurin osa lukijoistamme on täysin eri mieltä kanssasi, eli samaa mieltä kuin Jukka Tapanimäki. Valitamme, näinkin voi käydä, että olet kaikesta eri mieltä.

Pelisuunnittelija

Pitäkää äänestys, jossa voisi kertoa oman mielipelisuunnittelijansa.

Pekka Tiirikainen

Ei ollenkaan hassumpi idea.

Keskiaukeamasta vielä

Koska olen suomalainen ja suomalainen ei osaa muuta kuin valittaa, haluaisin valittaa seuraavista asioista:
1. Keskiaukeama repeää pois.
2. Peliarvostelun otsikkoon selvästi pelin nimi.
3. Lopettakaa Sierran ja Lucasfilmin pelien arvostelu. Ne eivät eroa toisistaan merkittävästi.
4. Mies nimeltä Ossi Mäntylahti pois lehdestä. Hän nimittäin haukkuu pelejä pelkän grafiikan perusteella, esimerkiksi Dungeon Masteria.
5. Lakatkaa aliarvioimasta alle 10-vuotiaita pelaajia, he osavat pelata vaikeampiakin pelejä.
6. Kilpailut ovat aivan liian helppoja.
7. Miksi uutiset ovat niin suppeat?
8. Missä viipyvät laitetestit?
9. Miksi lehdessä on English Summary? Useimmat lukijoista ymmärtävät selvää suomea.
10. Mainoksien vähyys hämmästyttää!

Simo

1. On korjattu tähän numeroon. 2. Kyllä se logosta selviää. 3. Emme lopeta. 4. Toinen tykkää, toinen ei. 5. Emme aliarvioi, jos teidän mielestänne niin on, pyydämme anteeksi. Tiedämme oikein hyvin, että jo jotkut 9-vuotiaatkin pelaavat vaikeita seikkailupelejä. 6. Hyvä, saamme paljon vastauksia. 7. Tilapuute... 8. Tässä ja edellisessä lehdessä on. 9. Lehti ilmestyy myös Suomen rajojen ulkopuolella. 10. Niin meitäkin!

Amiga 500 vs 600

Käyvätkö Amiga 500:n pelit uuteen Amiga 600:een?

Tiedonhaluinen

Jotkut käyvät, toiset eivät. Yleensä (noin 85 %) käyvät. Selviää vain testaamalla tai paketin kyljestä.

Wexteen hiiteen!

Älkää enää koskaan julkaisko Wexteenin palstaa. Numerossa 7/92 siinä oli vain &%$#")&%! roolihöpinää. Miksi Wexteen ei julkaise omaa nimeään? Wallun pitäisi piirtää enemmän.

W.S.



Kiitos mielipiteestä, niitä Wexteen tahtoo. Wexteen ei julkaise nimeään, mutta etpä niin tee näköjään sinäkään.

Alone in the Darkissa virhe

Nikon kirjoittamassa Alone in the Dark -arvostelussa oli virhe. Yog-Sothothin portinvartijan nimen jälkimmäinen osa kirjoitetaan Sothoth eikä Soggoth, jonka voi sekoittaa shoggothiin, joka on aivan erilainen olento. Ja vielä: Great Old Ones ei tarkoita Lovecraftin teoksissa vanhaa, vaan Suurta Muinaista. De Vermiis Mysteriis kirjoitetaan kahdella ii:llä. Toivottavasti en kuulostanut niuhottavalta.

Nyarlathotep

Sorry, tuo Yog-Soggoth oli iskostunut jostain mieleen. Virheistä saa ja pitääkin huomauttaa. –nn.

Koko totuus, please!

Hyvä toimitus, Pelit-lehden 2/92 sivulla 45 arvostelitte pelin Space Crusade. Paikassa, missä lukee, mille koneille peli on tehty, on painettu C64. Nyt Pelit-lehden numerossa 4/92 posti-palstalla nimimerkki Kommando-intoilija kysyi, onko Space Crusadea tulossa kuusnepalle. Te vastasitte ei! Miksei arvosteluissa lue, että peli on tehty C64-versionakin, esimerkiksi Parasol Stars ja Indy.

Mikko Tuomela

Kysymyksessä on niin sanottu töppi.

Haukkumisia ja haukkumisia

Olen huomannut, niin kuin varmaan moni muukin, että Pelit-lehti on loisto lehti ja siitä ei paljon mitään puutu. Silti sinne postiin satelee sadoittain kirjeitä, joissa yleensä on vain pelkkiä vaatimuksia. Olisi kiva tietää, mitä mieltä toimitus on siitä? Onko olemassa Quest for Glory nelosta? Laittakaa juliste mukaan, niin lehtenne on täydellinen!

Sierra-fani

Totta puhut, me olemme ihmetelleet samaa asiaa. Mutta, lukaisepa kirjeesi loppu: sinä itsekin toivoit...

Quest for Glory IV – Shadows of Darkness on tulossa Sierralta. Peli tulee jatkamaan Glory-saagaa siitä mihin kolmonen sen jätti. –Om

486 vaihdettu C64:een

Vaihdoin 486-tietokoneeni C64:een ja ostin sille kaveriltani SoundBlasterin, mutta se ei toiminut. Missä vika? Kerro pelejä, jotka saa kuusneloselle nauhotettua kiintolevylle? Mikä on paras tietokone? Kaverini sanoi, että se on Amiga. Onko korppu ja lerppu sama asia? Mitä on RAM-muisti?

Sanna -78

Suomalaiset ovat huumorikansaa. Kuusnepalle sitäpaitsi oli saatavissa kiintolevy. Jos on koneensa kanssa sinut, kannattaa olla tyytyväinen eikä pilkata tietokonetaipaleensa kanssa alussa olevia.

Virheitä!

Ensimmäiseksi haluaisin huomauttaa muutamista asioista Arvoisaa Toimitusta (pyh, vai arvoisa). Eräissä arvosteluissa on (ainakin minun lehdissäni) on teksti loppunut kesken (1/92 Wing Commanderin Special Operations, 4/92 Gatewayn Bugi-kohta).
Jos valitukseni ovat aiheettomat, heittäkää kirjeeni roskiin (teette sen kuitenkin). Mutta pitäkää huoli ettei enää tarvitse jäädä ihmettelemään mitä kummaa tuossa pitäisi lukea. Lehden ulkoasu on muuten ihan OK, joten siitä en pääse nalkuttamaan (nyyh).

Jos konsoleiden nimellä kulkeva rutto pääsee valtaamaan Pelit-lehden, on peli silloin menetetty (menix niinku perille)?
Sitten kehuja: tutkiessani erästä nimeltä mainitsematonta ulkomaalaista lehteä, havaitsin kaapattujen kuvien olevan huomattavasti heikkolaatuisempia kuin teidän, eli kuvanne ovat selviä ja tarkkoja ja ne on sovitettu hyvin tekstin kanssa. On myös hyvä, että pelien pisteytys on saatu kuntoon, ettei joka toinen peli saa huippuarvosanaa. Mainokset saisi pistää loppusivuille ja Wexteenin palstasta pitää äänestys. Jotkut eivät tunnu pitävän siitä (älä loukkaannu Wexten!). Wallun sarjikset ajavat asiansa eli niitä voisi pistää hieman lisää, jooko.

Nimetön

Tekstin kesken loppuminen noissa kahdessa jutussa oli moka. Lehtemme tehdään kokonaisuudessaan MacIntoshilla, ja jostain syystä painon ja meidän Maccimme asetukset eivät vastanneet toisiaan. Nykyisin olemme jo huomattavasti tarkempia.

Kirje avustajalle

Miten voin lähettää kirjeen Pelit-lehden avustajalle?

Jokunen

Postita kirje meille, laita mukaan kirjekuori, jossa on avustajan nimi ja postimerkki. Me lisäämme osoitteen ja postitamme heti eteenpäin.

Hiiren asennus

Hiireni ei toimi muissa ohjelmissa eikä peleissä kuin Windowsissa. Kiintolevyltäni ei löydy mitään asennusohjelmaa. Koneeni on 386SX ja hiiri Microsoft. Mitä näytönohjain tekee?

Neuvoton

Sinulla pitäisi olla jossain ohjelma MOUSE.SYS tai MOUSE.EXE. Jos SYS, lisää config.sysiin rivi DEVICE=c:\dirikka\MOUSE.SYS. Jos EXE, lisää autoexec.batiin MOUSE. Jos ohajinta ei ole, pummi se hiirellä varustetulta kaverilta tai katso hiiren mukana tulleet levyt läpi. Ilman näytönohjainta monitorilla ei näy mitään. Se siis määrää, mitä grafiikkaa koneesi näyttää.

Piratismi ja pelien hinnat

Piratismi ja pelien hinnat ovat mielenkiintoinen aihe, josta kannattaisi vääntää tarinaa. 15 markan halpapelistä on tultu yli kolmensadan markan grafiikkademoon. Piraateilla on omat boksit ja koko maailman kattavat levitysketjut. Myös kaupat kopioivat kalliita hyötyohjelmia laittomasti. Itsekin omistan kräkättyjä pelejä vinon pinon, jotka todellakin ilmestyvät aikaisemmin kuin alkuperäiset. Pitäisi etsiä ratkaisuja ja valistaa piraatteja sekä swappereita joita löytyy Suomestakin. Ja laskea pelien hintoja. Onko se hinnan laskua, jos sellainen kuuluisa peli kuin Ultima IV maksoi neljä vuotta sitten 170 markkaa ja nyt samaa peliä myydään hintaan 240 markkaa? Pahinta on kuitenkin se, että kolmonen lopetti Star Trekin näyttämisen. Grr.

Iso paha piraatti

Olemme kierteessä: pelien tekijöiden on saatava omansa pois pelin hinnassa, mutta peli ei myy, koska se on kaikilla piraattikopiona. Mitä tehdä? Jos piratismi saataisiin kuriin, olisi mahdollista laskea hintojakin. Esimerkiksi Strike Commanderin tekeminen tuli maksamaan Originille 1,3 miljoonaa dollaria!

Dear Piirat!

**Tulee Pelit 1/93 lehteä lukiessa mieleen, ovatko tietyt peliarvostelijat common palkkaamia myyntiä edistäviä agentteja.
Katkeruuteni teitä vastaan heräsi Wing Commander updaten arvostelussa. Kahden koneen aktiivisena käyttäjänä (toinen oma, toinen työpaikan) voin todeta ettei kyseistä peliä edes olisi kannattanut yrittää kääntää Amigalle. Viitaten lauseeseen "Peli on tarpeeksi nopea ollakseen pelattava".. siihen nyt olisi niin pitkä kommentti, että koko lehti täyttyisi mutta lyhyesti: Pelistä kuulin etukäteen previkoitten perusteella että hidas tulee olemaan. Ja se tuli ja se on HIDAS.
Pelkästään ensimmäisessä taistelussa tulee mieleen että peli on varmaan tehty sitä varten että hitaimmatkin pysyy mukana. Tuli äkillinen halu sanoa lattialla (tuolilta pudottuaan) nauravalle työtoverille "Jatka sinä taistelua, minä lähden kahville, tuskin tämä vielä sen jälkeenkään on päättynyt."
Siis kolmen vihollisaluksen paikalla ollessa nykii, kun taas peliä pitemmälle pelattuani kokonaisten laivueitten tullessa mukaan tuntuu että taisteluun menee päiviä. Tätä hitautta voisi parjata vaikka kuinka paljon mutta tiedän ettei tila riitä joten mollaanpa tässä vain lyhyesti grafiikkaakin...voi sitä sulavuutta. Fonttismoothaus punaisesta suoraan oranssiin ilman pienintäkään pehmennysyritystä ja harvemmin olen nähnyt ihmisiä joiden naamassa on punaisia ja keltaisia pisteitä sikin sokin. Aamen sille pelille. Arvostelupisteitä antaisin noin 30. Vinkki nuorille amigisteille: Älkää ostako tätä peliä ellei teillä ole 4000:sta.
Toivon että kannanottoni vaikuttaa sentään hieman että peliarvostelu järkiintyisi eikä olisi tuollaista selvää xxxx-kone aatteen pakkosyöttöä.**

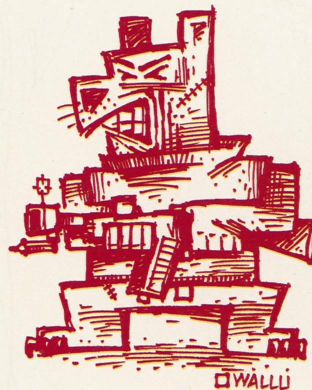
User since -83

Bittikarttagrafiikkaa emme kehuneetkaan. Pysymme yhä sanojemme takana, peli ON tarpeeksi nopea ollakseen pelattava. Onhan ymmärrettävää, että jos Amigan WC:tä verrataan nopeassa PC:ssä pyörivään versioon, Amigan Wing Commander häviää. Emme syyllisty fanaattiseen tietokoneemme puolustamiseen, vaan arvosteluissamme pyrimme ottamaan huomioon kunkin koneen rajoitukset ja arvostelemaan pelit objektiivisesti suorittamatta lapsellista vertailua tyyliin "mun kone on paras". Ei Wing Commander turhaan Pelit-huippua saanut. Nick Pelling ja hänen ohjelmointisuorituksensa ovat yksinkertaisesti ansainneet 90 pistettä. –JPP

Siunausta

**Aluksi tulee mieleen BBS, tuttavallisemmin hän, eli boksi, eli onko sitä Pelit BBS:ää tulossa? Mitä eroa on "ray-tracing" ja Bitmap- eli bittikarttagrafiikalla? Ja lisää huumoria StarNnirviTrekkie, se on nimittäin päässyt sinulta jostain syystä pikkaisen lopahtamaan. Ja Wallu, voi Wallu, näytä, että osaat piirtää muuhunkin tyyliin kuin ns pyöreästi ja nallepuhmaisesti. Ei millään pahalla tietenkään.
Sari, hhmmm, nosta nyt alkuun vaikka *hattuasi* näille ideoille, voisit vaikka pyytää jotain räpsäisemään kuvan hattua nostaessasi.
Voiko toimitukseen vielä lähettää peliarvosteluja? Saataisiin uutta verta, joka piristäisi lehteä. Siinä asiat, jotka ovat minua valvottaneet. Pelit on hyvä lehti, siunausta.**

**Lehteänne lukien,
Ikonen, Janne Ikonen**



Kiitos kiitos Janne. Tällaista asiallista, rakentavaa kritiikkiä on ihanaa saada, poislukien tietysti Nnirvi. Pelit BBS on tulossa.

Ray Tracing tarkoittaa valonlähteen mukaan varjostettua grafiikka, bitti tai vektori. Bittikarttagrafiikka taas es ole sen kummoisempaa kuin nimi kaikelle muulle paitsi vektori- ja fraktaaligrafiikalle. Katsopa viime lehteä: Comanchen maasto on fraktaaligrafiikkaa, Taskforcen laivat vektorigrafiikkaa, Legends of Valour bittikarttapinnoitettua vektorigrafiikkaa ja loput bittikarttagrafiikkaa.

Avustajaksi voi edelleen pyrkiä, osoite on sivulla 4, teksti levykkeellä, asciina, omat yhteystiedot mukaan. Ja sitten kärsivällisyyttä...

Amiga 1200

Kertokaa lisää uudesta Amigasta, ja ovatko 500:n pelit yhteensopivia sen kanssa?

Hullumies Huittisista

1200 tulee Suomeen maaliskuussa, kerromme sitten lisää. 500:sen peleistä suuri osa on yhteensopivia, monien pelitalojen omaksikin hämmästykseksi.

286, 386, 486

Miksi ette pelaa peliä kaikilla näillä koneilla, ja laita pisteitä kullekin erikseen? Mistä saa vanhoja Pelit-lehtiä?

486:sta unelmoiva

Vanhoja Pelit-lehtiä voi tilata numerosta (90) 120 5918. Jotta arvostelijamme pystyivät ostamaan 386:n, he myivät 286:n ja saadakseen 486:n, meni 386 myyntiin. Hyvä ehdotus, mutta käytännössä vaikea toteuttaa.

Peliratkaisuista

Lähetin sinne ratkaisujutun noin puoli vuotta sitten. Olen odotellut kiihkeästi vastausta. Uusimmassa Pelit-lehdessä oli myynnissä ratkaisuja, mutta siellä ei minun ratkaisemaani peliä löytynyt.

Tommi Einola

Ei pitänytkään löytyä, ratkaisupalvelun ratkaisujutut ovat JULKAISTUJA ja tarkistettuja ratkaisuja. Sen sijaan pyydämme anteeksi, yleensä pyrimme lähettämään lappusen parin kuukauden sisällä, jossa kerromme mitä lukijan lähettämälle ratkaisujutulle tapahtuu (on jo julkaistu, on jo olemassa ratkaisu, julkaistaan jne).

Matematiikkaprosessori

Kannattaako ostaa matikkaprosessori pelien nopeutumisen toivossa? Toimiiko Falcon 3.0 16 MHz:n 386-koneessa?

Falcon-fani

Eipä juuri. Ainoa mieleentuleva grafiikkaprosessoria tukeva peli on Falcon 3.00. Toimii, mutta nopeus saattaa jättää toivomisen varaa.

max moritz

Pojat, joit' ei saatu hyviks, nyt on jauhettuina tiedonjyviks.

Max

Jukka sai kiitokseksi hyvistä vinkeistä Pelit-lehden kirjaksi sidotun vuosikerran. Seuraavalla kerralla onnetar saattaa olla suosiollinen jollekulle muulle. Kannattaa kokeilla onneaan ja lähettää hyviä vinkkejä osoitteeseen:

Pelit
Max & Moritz
PL 64
00381 Helsinki.

King's Quest 5

Aavikko:
Tee kartta aavikosta. Etsi temppeli ja piiloudu kivien taakse kun rosvokopla tulee. Kun he ovat häipyneet etsi heidän leirinsä. Siellä ollaan viettämässä juhlia ja rosvot eivät huomaa tuloasi. Käy hakemassa taikasauva yhdestä teltasta, mutta varo, ettet koske nukkuvaan rosvoon.

Etsi aavikolta luuranko ja ota siltä kenkä. Kengällä voit heittää kissaa, joka jahtaa hiirtä. Kissa jättää hiiren rauhaan hiiri ja auttaa sinua pääsemään pois kellarista baarissa. Muista ottaa kellarista kaikki, mikä irti lähtee. Aavikolla muista juoda aina kun voit.

Modarkin linnaan vähän vinkkejä:

Lue kirja, joka on kirjastossa, kun Modark nukkuu. Laita taikasauvasi ihmeelliseen vekottimeen, joka on suuressa salissa yläkerrassa. Laita Modarkin taikasauva toiselle puolelle konetta ja heitä liemeen pala juustoa.

Nyt taikasauvasi toimii, mutta Modarkin ei. Muista käyttää Save game -loitsua usein, HYVIN usein.
Jukka

Conquests of Camelot

Olet omassa huoneessasi, jossa vaihda vaatteita ja ota rahakukkaro. Mene puutarhaan, ota ruusu ja suutele kuningatarta. Hae aarrekammio ja ota kaikkia kolikoita pussi täyteen. Ota pussi takaisin ja jatka matkaasi Merlinin huoneeseen. Avaa arkku ja ota sieltä kompassi (lodestone). Käväise kirkossa rukoilemassa, jonka teet asettamalla kultakolikon kuppiin ja polvistumalla. Toista tämä molempiin alttareihin. Hae lisää rahaa.

Mene pihalle ja nouse ratsaille. Lähde linnasta ja valitse Glastonbury Toriin. Maksa otukselle tullimaksua, jotta pääsisit ohitse. Osta keihäs, ja mene seuraavaan ruutuun taistelemaan villisikoja vastaan.

Seuraavassa ruudussa vastaa varikselle myöntävästi ja ota luurangolta silkkihiha. Voita musta ritari ja voitettuasi hänet vapauta Gawaine kahleista. Auta Gawaine hevosen selkään ja jatka matkaasi jalkaisin. Oikealla anna noidalle hiha. Lue kivestä kirjoitus ja kävele vasemmalle kivien luokse. Vastaa kivien arvoituksiin ja pääset Glastonburyn raunioihin.

Näytä Mad Monkille miekkasi ja tapa hänet. Jätä alttarille 5 hopeakolikkoa ja saat avaimen, joka sopii kaivoon. Tutki kaivo ja löydät sieltä sydämen. Lähde Ot Mooriin. Jäätiköllä kirjoita sanat "love is my shield", ja seuraa ruusua. Anna sydän naiselle, mutta jankuta hänelle, että hän vapauttaisi hänet, niin saat tilaisuuden. Suorita testi. Southamptonissa osta liput Gazaan. Siellä seuraa poikaa ja kysele mieheltä Graalista. Ulkona ota opas ja seuraa häntä lähteelle. Älä juo vettä, ja jatka omin päin. Etsi lähde ja juo vettä. Saavut kohta Jerusalemiin, ole varuillasi. Portilla lahjo miehet. Kaupungissa sinulta ryöstetään rahat ja joudut myymään muulisi. Osta Tamralta kallein omena.

Osta peili Farabilta, muinaismuistoja Ismalilta, hiiliä ja yrttejä Tariqilta ja anna hänelle muinaismuisto, niin hän antaa sinulle harjan. Osta ruokaa Sarahilta ja anna ne pikkuiselle lapselle. Anna yrtit kalakauppiaalle ja osta Alilta pussi jyviä. Osta lammasta Fawazilta ja anna se Sarahille. Anna vanhalle miehelle yksi kuparilantti ja hiiliä. Puhu Ibrahimille ja hän kertoo sinulle surullisen tarinan. Mene portin jälkeisen ruutuun ja huuda "Mari".

Kun Mari tulee ikkunalle, heitä hänelle peili. Huuda uudestaan "Mari" ja kun hän saapuu kysy häneltä huntua, niin hän antaa sen palkkioksi. Anna huntu Ibrahimille ja koputa sen majatalon oveen. Anna hänelle harja, niin pääset sisään. Kun aamu koittaa, mene portin jälkeiseen ruutuun, jossa sinua odottaa Ione, jolta on päässyt linnut karkuun. Heitä jyviä ja odota kunnes linnut ovat häkissä.

Mene Tamran luokse, puhu hänelle ja hän ilmoittaa tehtävät suoritetuiksi ja antaa sinulle omenan, jossa on voimaa. Koputa taloon jonka toisella puolella on sirppi ja toisella tähti. Vastaa naiselle ei. Anna rahat ja pääset testiin. Päästyäsi testin läpi mene ulos ja kerjäläisen luokse. Pyydä häntä avaamaan katakombit. Etsi paikka jossa on muumio seinällä ja ota medaljonki miekalla. Mene vasemmalle ja käytä eliksiiriä Galahadiin ja häivy paikkaan, jossa on arkku. Pistä medaljonki kaulaasi ja avaa arkku. Ota

The Summoning

Pidä mukanasi kaikki helmet, jotka löydät, sillä Summoningissa on yksi harmillinen bugi: Citadelissa tarvitset eräässä kohdassa kymmenen helmeä, mutta Citadelista löytyy vain yhdeksän. Lähin helmi on Broken Seal 4:ssä, jonne on matkaa.
Nnirvi



Dune 2

Rohtopuimuri ei ole sota-ase, mutta jos raskas puimuri ajaa vaikka Sardaukar-ryhmän päältä, kumpikohan kärsii enemmän?
Nnirvi

Civilization

(versio 1.0)

Paina Shift 12345678 ja odota vuorosi loppumista. Seuraavalla vuorolla näet kartasta koko maailman, vaikkakin hieman oudonlaisena, pystyt myymään viholliskaupunkien rakennuksia, voit muuttaa työntekijöitä vaikkapa verottajiksi ja samalla näet k.o. viholliskaupungissa olevat yksiköt, aivan kuten omissakin kaupungeissa. Kaiken tämän lisäksi näet vihollisten liikkeet. Paina vielä seuraavia nappeja, niin saat hieman lisäetuja:
F7: Näet hyödyllisiä tietoja vihulaisista, esimerkiksi keksinnöt, varakkuus, hallitusmuoto, jne...
F8: PowerGraph ja Replay
F9: Vastustajien hyökkäyspisteet, puolustuspisteet ja kaupunkien määrä. Esimerkiksi 6/1/1 tarkoittaa, että vastustajalla on 1 katapultti (Hyökkäys 6, puolustus 1) ja 1 kaupunki.
F10: Kartta missä on viholliskaupungit näkyvissä.
Nimen saa mielenkiintoisemmaksi käyttämällä seuraavia näppäimiä:
$ = kolikko, { = vilja, \ = timantti, | = kilpi, ~} = kauppanuolet

Seuraavia tekstejä voi muutella tekstinkäsittely-ohjelmalla:

BLURB0.TXT	Civilopedian tekstejä
BLURB1.TXT	Civilopedian tekstejä
BLURB2.TXT	Civilopedian tekstejä
BLURB3.TXT	Ei Mitään
BLURB4.TXT	Civilopedian tekstejä
CREDITS.TXT	Alkutekstit
ERROR.TXT	Virheilmoitukset
HELP.TXT	Tietokoneen antamat neuvot
INTRO.TXT	Tekijät (Muista pistää oma nimesi sinne!)
INTRO3.TXT	Sama
KING.TXT	Uutiset, neuvottelut, kopiontisuoja ja muuta kivaa
PRODUCE.TXT	Neuvonantajat
REPLAY.TXT	Uusinta
STORY.TXT	In the beginning...

Kannattaa olla varovainen, ettei vahingossa koske outoihin merkkeihin, joita on tekstien alussa.
Jukka

kultainen omena arkusta ja etsi patsas. Aseta kultainen omena patsaan käteen ja vastaa kysymyksiin.

Lodestonea käyttämällä seuraa reittiä. Temppelissä etsi Saraseeni käsiisi, ota kypärä ja taistele häntä vastaan. Voitettuasi hänet käytä kyyhkyä ja seuraa sitä. Työnnä kuudetta pylvästä kiemurasta eteenpäin ja siellä Graal on. Seuraa varasta ja tapa hänet.

Antti Laitinen

Quest for Glory 2

Magic Shopissa voi myydä dervissin partaa niin paljon kuin lystää, vaikka et olisi edes hakenut sitä. Ja rahaa tulee paljon.

Antti Laitinen

Laser Squad

Tehtävässä 5, Paradise Valley, alakerran luoliin pääsee ampumalla pensaita eräistä kohdista. Sen jälkeen kun puskat ovat tuhoutuneet kulje jäännösten kohdalla kunnes astut näkymättömään teleportteriin.

Harri Heinisuo

Indiana Jones and the Fate of Atlantis – Adventure

Numeroissa 6/92 ja 7/92 julkaistu Indy IV:n ratkaisuohje on kirvoittanut lukijoita huomauttelemaan paikoitellisesta puutteellisuudesta ja pinnallisuudesta. Palautteen perusteella täydennämme nyt ratkaisuohjetta.

Team – Kaksin aina kaunihimpi

Ennen teiden valintaa on löydettävä Platonin kadonnut dialogi (englanniksi Plato). Ainakin Amiga-versiossa dialogi näyttää aina olevan Pearce-kokoelmassa, eli Indyn introssa kaatamassa hyllyssä.

Erityisen vaikeaksi on osoittautunut Sunstonen saaminen Trottierilta. Kivi heltiää häneltä helpomminkin kuin ratkaisuohjeessa annettiin ymmärtää. Lennä Algeriin ja suunnista matkasi takakujalle antiikkikauppaan. Ota hirviönaamari telineeltä ja puhu puljun omistajan kanssa (joka on Omar Al-Jabbar). Kun tiedustelet mieheltä Atlantiksesta, hän vaatii konkreettista näyttöä todisteeksi, että olet omistautunut asialle. Juuri kun olet lähdössä kaupasta, pyylevä kauppiaamme huomaa, että olet piilottanut jotakin nahkatakkisi suojiin. Nähtyään, mitä olit pimittämässä, Omar antaa sinun pitää naamarin. Nyt Monte Carloon.

Hotellin edustalla maanittele Trottier "Madame Sophian spriritistiseen istuntoon". Sisällä pyydä Sophiaa pidättelemään Trottieria sillä aikaa, kun yrität jotakin. Katso sänkyä ja ota siitä lakana. Avaa lipasto ja nappaa sieltä taskulamppu. Avaa sähkötaulu ja väännä pääkatkaisinta. Pimeyden suojissa pue lakana ja naamari yllesi, ja tehosta vaikutelmaa taskulampulla. Trottier saa sätkyn esityksestäsi ja jättää huoneen poimu ysillä. Poimi pöydälle jäänyt aurinkokivi laukkuusi ja jatka matkaasi takaisin Algeriin.

Atlantiksessa ei tarvitse vaarantaa henkeä hakkaamalla natsivartijaa makkaran toivossa. Sukellusveneen kapyysissa lojuvista leipäviipaleista ja makkarasiivuista syntynyt maukas kerrosvoileipä käy raputäkyksi kylkiluuhäkkiin. Edellä kuvattu soveltuu myös Wits-moodiin, mutta Actionissa vartija on piestävä.

Wits – Cogito, ergo sum

Toinen kohta, joka hämmensi lukijoita, on Omarin talon etsiminen.

Algerissa ojenna Trottierin antama käyntikortti Paul Abdulille, joka Omarin sijasta hoitelee kauppaa. Abdul lupautuu kysymään Omarilta, josko hän antaisi audienssin sinulle. Kun palvelija jättää kaupan, seuraa häntä kaupungin kaduille, jolloin kuvaruutu vaihtuu ilmakuvaan Algerista. Seuraa harmaata pistettä (servant), ja pane tarkoin merkille kohta, jossa piste lopullisesti katoaa ja saa sinut kirvoittamaan hämmästyksen. Älä anna punaisen pisteen hämätä sinua. Palaa kauppaan ja pyydä apulaista vielä kerran puhuttelemaan Omaria. Seuraa häntä jälleen, mutta tällä kertaa mene asemiin lähelle kohtaa, jonne apulainen aiemmin katosi. Sinulla täytyy olla suora näköyhteys melko läheltä. Näin huomaat rakennuksen, johon Abdul menee (Omar's house).

Monte Carlossa natseja on turha odotella, ellet saa Trottieria hermostumaan ja näyttämään Sunstonea. Tämä käy antamalla kaivuupaikalta löytynyt sähke hänelle ja jatkuvasti varoittamalla uhkaavasta vaarasta.

Theran saarella, vuoren halkeamassa, sulje avonainen laatikko. Löydät sen kannesta kuitin, jolla voit lunastaa sääpallon. Jäätyäsi loukkuun luolaan ja saatuasi laatan kivioven takaa, sulje kyseinen ovi, jotta saisit Sunstonen takaisin.

Minoksen labyrintissä kuolleeksi nääntyneen Sternhartin vieressä on villahuivi, ei sukka.

Action – Pure nyrkkiäni, fritzi!

Matka Omarin talolle käy Wits-moodin kaltaisesti. Jos vastassa on vartija, jolla on huomattavasti enemmän energiaa kuin Indyllä, ei auta, vaikka kuinka napsuttelisi sen jalkoja. Kaikkein kovimpien sakujen taltuttamiseen on muukin keino kuin nyrkit. Esimerkiksi saavuttuasi luolaan Minoksen labyrintissä, jossa jököttää kaksi kivilaattaa, herätä toisessa huoneessa olevien vartijoiden huomio kurkistamalla tunneliin. Piiloudu oikeanpuoleisen laatan taakse ja kun vartija saapuu paikalle, kaada laatta.

Atlantis – Lopun alku

Atlantis-osio on kaikilla moodeilla yhteinen (paitsi se makkara). Suuren robotin operointiin on olemassa taloudellisempikin tapa kuin veivata mekanismia monen orichalcum-helmen edestä. Yhdistä tolpassa roikkuvan ketjun toinen pää ovessa olevaan renkaaseen. Nouse robotin rintalevylle tikkaiden avulla ja aseta osat käyttöohjeen oikean ylänurkan kuvan mukaisesti. Robotti ojentaa ehjän kätensä eteenpäin. Yhdistä ketjun vapaa pää ojennetun käden renkaaseen. Operoi robottia uudelleen, tällä kertaa ota mallia oikean alanurkan kuvasta. Robotti vetää kätensä sivulle riuhtaisten oven auki.

Atlantiksen sisimmällä renkaalla railakkaan ajomatkan jälkeen seuraa kuumemmat paikat. Reitti ovien läpi noudattaa seuraavaa kaavaa: aluksi mene oikeanpuoleisesta ovesta. Nouse pikkuportaat ylös ja valitse jälleen oikeanpuoleinen ovi. Tulet neliön muotoisesta ovesta, jatka matkaasi sen vasemmanpuoleisesta ovesta. Nouse portaat oikealle ylös ja mene vasemmasta ovesta. Jatka matkaasi oikeanpuoleisesta ovesta. Tulet ylhäällä neliönmuotoisesta ovesta, ota vasemmanpuoleinen tavallinen ovi. Tulet alas. Nouse pitkät portaat oikealle ylös ja valitse vasen ovi. Saavut alas laavavirran äärelle.

Kolosseum – epäjumalien tehdas

Kernerin suuruudenhulluuden ajettua hänet kärpäsestä härkäseksi, professori Ubermann komentaa sinut laitteeseen. Ideana on ylipuhua Hans itse astumaan kojeeseen sijastasi. Lyhintä tietä se käy näin (Indyn repliikit):

- You don't need orichalcum, you need a miracle.
- Listen, what if Plato's error went the other way?
- If I'm going, I want to go all the way.
- No beads, you crazy old man!
- For your sake, I hope this doesn't work.
- Once I'm a god, I'm sending you straight to hell.
- Ever heard the term, "angry god"? Wait till you see me!

Paha saa palkkansa, kuten aina.

J & P. Piira

Moritz

Grand Prix Circuit

Ota tavallinen vaihteisto, esimerkiksi Williams tai McLaren. Aja normaalisti, kunnes tulee pitkä suora. Ennen suoraa vaihda 6-vaihteelle ja paina nappi pohjaan. Kierrokset nousevat, mutta vauhti pysyy samana. Kun kierrokset ovat melkein pohjassa, päästä nappi irti. Auto lähtee kiitämään yli kahta sataa.

Henri Markkanen



The Last Ninja 1

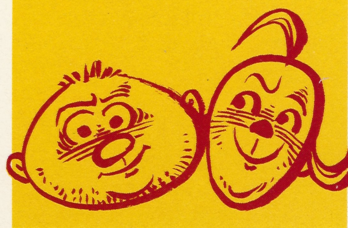
Onko käärön löytyminen ongelma? Hae pullo, jonka jälkeen mene huoneeseen, jossa on paljon vaaseja ja suuri esirippu. Ota ruusu käyttöösi ja kosketa vasemmaassa nurkassa olevaa valkoista vaasia, jolloin esirippu väistyy tieltäsi. Nukuta hyökkäävä eläin. Päästäksesi miekkaa viskovan patsaan ohi muuta Ninja punaiseksi kykkimällä lattialla olevia pisteitä. Pian huomaatkin joutuneesi lopputaisteluun, josta selviää mielestäni aivan liian helposti. Joudut huoneeseen, jossa käärö on alttarilla. Hyppää maton keskelle, nappaa käärö ja voit onnitella itseäsi hyvästä suorituksesta.

Juke, Turku

Xenon II

Ensin tee itsesi kuolemattomaksi painamalla F7, kun kone kyselee monitoriasi. Paina pelin aikana i ja olet kuolematon. Siinä kentässä, jonka loppuvastustaja on panssarivaunu, ammu ensin pyörivät tykit. Mene sitten panssarivaunun eteen. Joka kerta, kun ohjus osuu alukseesi, saat pisteitä.

Markku Korhonen



Death Track

Mene heti pelin alussa asekauppaan ja valitse jokin ase, jota et omista, esimerkiksi pieni ohjus tai miina. Älä osta asetta vaan paina yläkulmasta nuolta niin, että valitsemasi esine jää ruudun ulkopuolelle. Paina sitten "buy it" ja perään "oops". Nyt sinulle pitäisi ilmestyä lisää rahaa!
Sampo R-A

Epic

Paina Amigasi oikella alhaalla olevaa enteriä, saat aseet täyteen ja energiaa.
Sami Kaukolinna

Alien Breed

Pelaa ensimmäinen kenttä läpi, kakkoskentässä mene ekaan tienristeykseen, minkä näet. Kirjoita "beware aliens padge has dropped one". Alienit häviävät (alussa niitä voi pikkuisen olla).
Jarno Koskinen

Leander

Kirjoita koodiksi ZXSP, se nakkaa sinut toiselle tasolle. Kolmannelle tasolle löydät tiesi kirjoittamalla koodiksi LVFT.
Jarno Koskinen

Toki

Kirjoita pelin aikana "killer". Kuva kääntyy ylösalaisin. Paina "n", kaikki on taas ok. Tämän jälkeen voit painaa funktionäppäimiä F1–F8, pääset haluaamaasi kenttään.
Jarno Koskinen



Magic Pockets

Pelin koodit, eli paina F2 ja näppäile:	5. 7766	13. 0692	21. 4370
1. 1053	6. 1476	14. 1786	22. 3541
2. 3425	7. 5284	15. 9877	23. 2823
3. 8282	8. 4757	16. 7962	24. 1286
4. 4476	9. 2818	17. 4125	25. 6067
	10. 1960	18. 2219	26. 5139
	11. 6331	19. 3123	27. 4400
	12. 8712	20. 8498	**Sampo R-A**

Wizkid

Pinkka vinkkejä Amigalle ja ST:lle.

Vihollistyypit:
Ampiainen ja perhonen lentävät ympäriinsä joko vaakasuoraan tai vinottain. Pingviini kävelee vaakasuoraan, samoin klovni, joka myös hyppii. Ankka kävelee ja hyppii erittäin paljon. Vampyyrit lentävät ja hakeutuvat Wizkidiin. Silmät lentävät vaakasuoraan.

Manöövereja aseilla:
Manööveri 1: vihollisjonotus. Hanki klovninnenä ja pompota palikkaa vaakasuoraan lentävien vihollisten alla. palikka tappaa ne kaikki vuorollaan. Manööveri 2: palikan lai-

Lyhyestä vinkki kaunis...

Super Cars II
Kirjoita pelaajan nimeksi WONDERLAND ja toisen THE SEER.

Battle Valley
Kirjoitus ROGER MELLIE THE MAN OF TELE aktivoi loppumattomat elämät.

Cabal
Kirjoita "I hate bros", niin saat loppumattomat elämät + käsikranaatit.

Turtles Manhattan Missions
Pänniikö heittotähtien vähyys? Kun kesken jaksoa painaa Ctrl-S, heittotähtien pitäisi nousta viiteen.

Led Storm
Kirjoita alkukuvassa AMIGA DAVID BROADHURST WANT TO CHEAT niin energiasi ei kulu.

Turtles I
Kirjoita pelin alussa QPR ja saat loppumattomat energiat.
Valeri Saltikoff

Exolon
Kirjoita näppäimistöllä allekkain ZORBA, saat loppumattomat ukot.
Tuomas

Last Ninja 3
Kirjoita tuloslistalle: imed: pääset aloittamaan 2 kentästä, urti = 3 kenttä, basd = 4 kenttä, nous = 5 kenttä ja rero = 6 kenttä.
Tero

Leander
Kirjoittamalla salasanaksi zxsp pääset aloittamaan 2 kentästä ja lvft 3 kentästä.
Tero

SimCity for Windows
Kun haluat tehdä esimerkiksi halpaa tietä, paina hiiren nappi pohjaan ja "ajele". Saat kaikki "ajelemasi" tiet yhden pätkän hinnalla. Ei toimi kuin Windows-versiossa!
Pekka & Make

PreHistorik
Hyppää viidennen ruudun ekaan vesiläpeen, siihen josta kala ei hyppää. Et kuolekaan, vaan pääset vedenalaiseen ruutuun, josta saat ruokaa...
Pekka & Make

Galaxy Force II
Kirjoita DONKEY alkuruudussa ja F3 kun pelaat.

Parasol Stars
Kirjoita pelin aikana oynix. Voit hyppiä tasoja painamalla x.
Teemu Salonen

Nemesis
Lataa peli, mutta ennen kuin alat pelata, monota välilyöntiä neljä kertaa.
Jussi Pullinen

Indy 3 Action
(C64) Paina alkutekstien aikana näppäimet f i s h yhtäaikaa pohjaan. Vasempaa yläkulmaan pitäisi ilmestyä teksti "cheat mode on". Nyt voit pelin aikana numeroilla 1–5 valita seuraavan aloituskohdan ja numero 6 siirtää suoraan seuraavaan ruutuun.
Jussi Pullinen

Dogs of War
Kirjoita pelin aikana "timbo", ja paina F5. Sinulla on loppumattomat elämät.
Jussi Pullinen

Spy who loved me
Kirjoita pelin ainaka "miss moneypenny", saat loppumattomat elämät. Ja rekkaan mennessä sinulla 999 yksikköä rahaa.
Jussi Pullinen

Blues Brothers
Ennen kuin aloitat pelin, kirjoita "houlq", kuvaruudun pitäisi muuttua punaiseksi. Painamalla heti shift ja F1–F6 pääset aloittamaan mistä tasolta haluat.
Jani Palosaari

Terminator 2
Laita pause päälle ja paina F1–F10 ja nappia. Tämän jälkeen voit escnappulalla hyppiä kenttiä.
Jarno Koskinen

Gauntlet 2

Kun otat kaksinpelin, voit jatkaa peliä loputtomiin. Kun ykköspelaaja kuolee, paina sen jälkeen F1 ja kun kakkospelaaja kuolee, paina sen jälkeen F2. Tee sama jokaisen kuoleman jälkeen.

Paavo Härkönen

naus. Hanki taas nenä ja pompota palikkaa vihollisen yläpuolella. Kun vihollinen on suoraan alapuolellasi, poistu palikan alta ja anna sen tippua alas. Nappaa vihollisen kuoltua palikkasi takaisin. Manööveri 3: hammaslaukaisu. hanki hampaat ja pidä palikkaa hampaissasi. mene aivan vihollisen luo, kunnes palikka on sen päällä. Päästä palikka irti ja ota se välittömästi kiinni. Vihollinen kuolee ja saat palikkasi takaisin. Jos et pääse vihollisen luo, pysyttele sen yläpuolella.

Kauppojen tavaroista

Aina jos sinulla on rahaa salahuoneeseen, osta se. saat sieltä rahasi takaisin ja vielä ylikin. Osta kaikki mahdolliset käyttötavarat, jotka saat. Älä luule, ettet tarvitse niitä, tarvitset kuitenkin. Älä osta tähtiä muulloin kuin silloin, kun olet jo ostanut kaiken tarpeellisen ja sinulle jää rahaa. Tietääkö kukaan aurinkolasien merkitystä?

Tason 1 luolasysteemin vinkkejä

Huoneen numero määräytyy seuraavasti: miestenvessaan (m) meneminen kaksinkertaistaa numeron ja lisää siihen 1, naistenvessaan (n) vain kaksinkertaistaa sen.

Huoneesta 124 (m-m-m-m-n-n) saat jatkomahdollisuuden. Huoneesta 46 (n-m-m-m-n) on warppi tasoon 2. Huoneesta 32 (n-n-n-n-n) voit lukea huonenumeroita. Huoneessa 206 (m-n-n-m-m-m-n) on salainen Wizeroids-peli. Siinä on 10 krediittiä, jotka on tietääkseni pakko tuhlata kaikki.

Selviytymisopas

Ruudussa 2 (Ahoy Wiz Maties) hanki kaupasta kalanruotoavain ja punaiset aurinkolasit ja hyppää viikinkilaivan ensimmäisen kilven ja toisen vihreän kilven päälle. Keltaisessa valossa näet oven.

Astu oveen ja pääset tasoon 3 (Mount Wizimanjaro). Siellä kannattaa olla 2 tai 4 henkeä, niin pääsee vuoren sisällä olevasta laavasta läpi. Jos näin ei ole, tyydy vain hankkimaan punainen timantti (haithan sinisen timantin ruudusta 1?).

Osta kaupasta myös norsu. Selvitä taso 3 normaalisti, niin pääset tasoon 4 (Elementree my dear Wizkid). Siellä osta lentokaulahuiuvi ja karamelli ja mene puun päälle. Lennä lentokoneella, mutta älä mene tasoon 6, vaan nappaa risti kirkon päältä ja laskeudu. Sen jälkeen paina tulitusnappia puun päällä, pääset "Järjellisen Pehmonappulan" luokse. Hanki sen Dipistä tulitikku ja lapio sekä ostele sen tavaroita kunnes se juo colasi. Colan sait ruudun 1 vessasta.

Kun sinulla on sininen ja punainen timantti, lapio, risti ja tulitikku ja Pehmonappula on humalassa, mene hissillä alas ja ala kaivaa. Pääset tasoon 5 (The Ghost of Wizkid Past).

Tässä tasossa osta salaruutu ja tapa itsesi (sic!) pommeilla. Muutut haamuksi ja pääset kiven sisään. Tapa Dracula ristillä ja ota kisuliini. Pääset tasoon 6 (Wizkid and the Wizball Mystery).

Taso 6 on puhdas shoot-'em-up. Suorita taso loppuun (tapa silmäpallo kahdesti) ja pääset tasoon 7 (Wizkid goes to the Circus). Sirkustasossa osta hiiri, TNT ja neula. Anna hiiren syödä juusto ja puhkaise hiiri neulalla. Hyppää keinulaudan toiseen päähän, jolloin paino tekee korokkseeseen reiän, josta menet alas. Yritä alahuoneessa ottaa vihreä timantti kiinni.

Saatuasi vihreän timantin mene kanuunan luo, laita TNT siihen ja sytytä se. Pääset tasoon 8 (Wizkid meets Dog Girl).

Tässä tasossa ei ole pakko ostaa mitään, kunhan vain hankit vartalon. Mene tyttösen suuhun hänen haukkuessaan, pääset sänkyyn??!! Pompi yläpetillä, kunnes keltainen timantti ilmestyy. Ota se ja possu. Selvitä koiruustaso normaalisti, pääset tasoon 9 (Jailhouse Wiz).

Nauttiessasi elvismusasta hanki silli ja purkinavaaja. Avaa kilppiksen kuori purkinavaajalla ja laita kaikki timantit koloihin kilpparin sisällä. Saat 10 000 Wiztaalaa! Sen jälkeen selvitä taso normaalisti. Jos olet saanut Niftan kaikki kahdeksan penskaa vapaiksi, pääset Zarkin linnaan. Siellä oletkin omillasi...

Joona Palaste

PELIT SEIS?

Suuret kiitokset vastauksista. Puhelimitse emme edelleenkään ehdi teitä neuvoa, joten ongelmien ilmetessä kirje postiin ja osoitteeksi
Pelit
PelitSeis?
PL 64
00381 HELSINKI

Shadow of the Beast I

Löytyykö lännessä päin olevan puun sisällä olevasta maailmasta jotain aseita siellä olevan "luurankokouran" voittamiseksi? Jos löytyy, mistä? Mistä löydän avaimen kaivoon?

Beasty boy

Black Crypt

Black Cryptistä on tullut paljon kyselyitä tyyliin, miten pilarit saa siirrettyä, mistä löytyy se ja se avain, mikä teleportti vie minne, ja muuta vastaavaa. Tämäntyyppisiin kysymyksiin emme vastaa, koska käsikirjassa on kartat, joissa kaikki ongelmat on selvitetty.
Kuinka tason 15. idässä oleva vihollinen voitetaan?

Pentti pelaaja

Eternam

Mitä ihmettä skorpionin jälkeen ilmestyvien seitsemän "valejonzin" kanssa pitää tehdä?

Pää on tyhjä

Miten Duken linnassa saa takana roikkuvat punaiset saappaat? Mitä niillä pitää tehdä? Miten pääsee lohikäämeiden luo ja mistä ne löytää? Mitä pitää tehdä kun on pyramidin sisällä katsonut ensimmäisen huoneen seinällä olevaa karttaa, jossa on huone mistä lähtee säteitä? Olen löytänyt huoneen ja laittanut patsaat ovien vierille, mutta mitään ei tapahdu ja säteitä ei tule. Mitä pitää tehdä Statue Headilla? Kuinka pääsen Skorpionin ohi pyramidissa? Saako (ja miten) Duken linnassa olevan laivan, joka on klovnin luona?

Toivoton

Dark Queen of Krynn

Mitä pitää tehdä Kristophanin kaupungissa? Olen selvittänyt katakombit, taistellut areenalla minotaur championeita vastaan ja voittanut. Mikään ei kuitenkaan tunnu muuttuneen kaupungissa, vaikka areenan yleisön reaktioista voisi päätellä jotain tapahtuvan. Mistä löytyy Book of Amrocar?

Natas

Amrocarin kirja löytyy luonnollisesti kirjastosta. Eräs orja auttaa. Kristophanin kaupungissa ei ole muuta tehtävää. –om

Heart of China

Mitä pitää tehdä ennen lentämistä? Minne laskeudutaan?

Seppo ja Timo

Chaos Strikes Back

Olen saanut kaikki corbumit. Olen viimeisellä tasolla. Huone, jossa oli demoneita joukoittain "näkymättömän rajan" takana on selvitetty, mutta niiltä ei löytynytkään Master keytä. Mistä löydän demonin, jolla on Master key?

Chaos is the best

Ilmeisesti a) et ole vielä tappanut avaimen omistavaa demonia tai b) demoni on tippunut ansaluukusta avain mukanaan. –nn

Altered Beast

Miten ensimmäisen tason loppuhirviön voittaa helpoiten?

R-Type

Miten ensimmäisen tason loppuhirviö tuhotaan?

Terminator 2

Miten täytyy T-800:n käsi järjestää kolmoskentässä. Mihin suuntaan Sarah Connorin täytyy mennä 4 kentässä? Ylös vai alas?

M.J.T.

Civilization

Miten tehdään entertainereita? Mikä tarkoitus on manuaalin sivulla kuusi mainittuna olevalla Change Specialist -toiminnolla?

Englantiko hallussa?

Viihdetaiteilijoita tehdään ottamalla porukkaa pois ruuan yms. tuotosta. Spesialisteja ovat Einstein, Elvis ja Verokarhu. Einstein tuottaa lisää aivovoimaa, Elvis onnellisuutta ja Verokarhu rahaa. Varsinkin Elviksiä tarvitsee, kun vaihtaa hallitusmuotoa korkeammilla vaikeustasoilla. –om

Lost Files of Sherlock Holmes

Mitä pitää tehdä George Blackwoodin pidättämisen jälkeen ja mitä kemikaliossa voi hommailla pojan puhuttamisen ja kamojen ostamisen tapahduttua? Mitä näillä kyseisillä lääkkeillä ja mixtuuroilla pitää tehdä?

Kemikaliossa riittää, kun olet saanut pojan puhumaan rakkaudestaan Annaa kohtaan. Kamat ostat saadaksesi apteekkarin suostumaan pojan puhuttamiseen. Blackwoodin pidättämisen jälkeen mene Bellen kemikalioon ja kysele rugbyn pelaajasta (tumma ja pitkä). Pyydä Belleltä hajuvettä, joka ei ole tiskillä ja sillä aikaa jututa palvelijatyttöä. –tl

Olen juuttunut kiinni ennustajan taloon. Olen jo aukaissut kirjahyllyn salalokeron, mutta en saa metallirasiaa millään auki. Sama juttu koskee myös kirjoituspöydän laatikkoa. Entä mitä pitää tehdä näistä ongelmista selvittyäni?

Lost in London

Avain pöytälaatikkoon löytyy panttilainaamosta, ja avain metallirasiaan pöytälaatikosta. Tämän jälkeen peli on miltei pelattu läpi. –tl

Dune

Mitä pitää tehdä ennen kuin matoon saa yhteyttä? Missä on aineita laserin valmistukseen? Saako kauppiailta aseita? Miten?

M. Autio

Matoon saat yhteyden aikanaan, kun noudatat fremenien ohjeita. Kauppiailta saa aseita, kunhan on spicea tarpeeksi ja olet saanut puolellesi fremenien johtajan. –om

Back to the Future III

Olen jo pelannut kauan, mutta jumiudun aina neljännen tason kahteen riivattuun tynnyriin.

Pasi Pekkola



Colonel's Bequest

Mitä sorkkaraudalla ja öljykannulla tekee?

Öljyä tarvitset kelloon ja sorkkaraudalla löydät Raamatun pienen kappelin lankkujen alta. –om

King's Quest II

Luin lehdestänne 1/92 ohjeet King's Quest II:een. Tieni katkesi siihen kohtaan, missä Grahamin piti taikoa toinen ovi. Ohjeitten "tee temppusi ja toinen ovi ilmestyy" avulla ei selvinnyt mitään. Saisiko siihen tarkennusta?

Tuohtunut tyttö -82

Saisinko tarkat ohjeet kohtaan, jossa lautturi on vienyt Grahamin joen yli.

Missä vika?

Quest for Glory III

Mitä tavaroita pitää antaa vaimolle ja mistä ne saa? Miten vesiputouksen ylitse pääsee maagilla?

Wizard from Frianca

Jannalle kuuluu antaa hieno tikari, kissaveistos ja helminauha. Älä välitä, vaikka tämä naisihmisten tapaan on ensinalkuun melko ujo. Vesiputouksen yli pääsee antamalla Manulle köyden ja loitsimalla levitaten. –om

Miten vesiputouksen ja joen yli pääsee? Miten saan ostettua Leopardianisen vaimoksi? Olen käyttänyt Dispel Potionia ja voittanut soturikilpailun. Päällikkö käskee tulemaan myöhemmin, mutta en ole enää päässyt takaisin telttaan. Miten paladiiniksi pääsee ja mistä löytyvät Lost City ja Leopardimiesten kylät? Olen vienyt jalokiven temppeliin ja minulle on ennustettu.

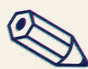
Toivottavasti sait temppelin hyvyysmittauksessa kunnon arviot. Muuten on vähän ongelmia... Vesiputouksen yli pääsee Manun avulla, kun rauhankonferenssi on käyty. Soturikilvan lopuksi pitää pyytää joko rumpua tai Jannaa (tässä kohtaa oli kai jonkinasteinen fiba pelissä) toisen saa automaattisesti toista pyydettäessä. Muista myös pitää mukanasi Lambadan vaatima maksu vaimosta.
Paladiiniksi pääsee Quest for Glory II:ssä. Itse onnistuin tässä kerran, mutta nyttemmin olen unohtanut tarvittavat toimenpiteet. Lost Cityyn pääsemiseksi joudut pyytämään apua apinoilta ja Leopardimiesten kylän sijainnin sinulle neuvoo kaunis tummaverikkö. –om

King's Quest VI

Miten lukutoukalta saa kirjan? Mitä linnulle pitää antaa?

Wizard from Frianca

Lukutoukalle pitää antaa olento, joka roikkuu kummallisen saaren ensimmäisessä ruudussa. Anna olennolle puolikas lause, joka kelluu lukutoukkasaaren rantavedessä (odota, kunnes lause on tarpeeksi lähellä rantaa). Lintu taasen toimii viestinviejänä pehmo-Alexanderin ja Cassiman välillä. –om
Miten selvitetään katakombit? Olemme katakombien toisessa kerrokses-



Lukijat vastaavat

sa. Huoneessa, jossa on seinävaate on kai salaovi, mutta Alexander ei suostu huomaamaan sitä. Yhdessä huoneessa Minotaurus taas tulee ja tappaa Alexanderin. Miten Isle of Beastillä pääsee kivivartijoiden ohi? Täytyykö shakkilautamaahan mennä? Jos täytyy, miten? Miten pääsee Isle of Wonderilla suon toiselle puolelle?

Jr. Alexander

Katakombeissa täytyy loppujen lopuksi tappaa hirmuisen paha minotauri, joka pitää kiittämätöntä enkelinaista vankinaan. Alexander älyää salaoven sijainnin, kun kurkkailet yhdessä huoneessa mustalla läiskällä seinän läpi.
Isle of Beastilla pääsee kivivartijoiden ohi, kun käytät kaukaa viisasti kilpeä, joka löytyi katakombeista. Shakkilautamaahan ei pääse, eikä myöskään suon toiselle puolelle. –om

Miten hämähäkin verkosta saa paperinpalasen? Miten päästään Isle of Sacred Mountainin vuorella kohdasta, jossa lukee "Sacred Four"?

Eräs vain

Hämähäkkimies hämääntyy, kun vetäiset verkkoa toisaalta. Scared mountainin selvittämiseen saat apua semmoisesta hauskasta läpyskästä, joka tuli alkuperäisen pelin mukana. –om

Larry III

Mitä pitää tehdä lakiasiaintoimistossa sen jälkeen kun on päässyt sisään asianajajan huoneeseen?

Ensimmäisellä kerralla istu sohvalle ja jutustele lakiasioista. Toisella kerralla mene huoneeseen Cherry Tattin kostyymissä ja vietä mukava hetki naureskellen hakulaitteille. –om

Olen terottanut puukon, mutta millä komennolla saan poimittua ruohoa?

Pelit-hullu

Ruohoa saa leikattua komennolla cut grass with knife. –nh. Ja oikea paikka ruohon leikkaamiseen on Chippendalesin edusta. –om

Mitä pitää tehdä bambuviidakon läpipääsyn jälkeen? Millä käskyllä sukkahousut saa pois jalasta?

Sierra-fani

"Take panties off" tai "unwear panties". Juo vettä ja laskeudu venyvien sukkahousujen avulla kielekkeelle. –om

Mitä pitää tehdä hotellissa, kun mukana matkassa on erotic sculpture ja knife? Mikä on uimapukukopin numero? Missä on kuntokeskus? Miten voi katsoa kiikariin? Mistä saa pari sataa pelikaupan sedälle? Mistä saa avainkortin?

Hotellissa pitää antaa mukanasi ollut lippu Maitre'D:lle ja nauttia showsta. Erootisella puunkuvakkeella pystyt huijaamaan rannalla lohöilevää tyttölasta. Naamioudu alkuasukkaaksi ja myy se hänelle.
Avainkortti löytyy avioeropapereiden välistä. Kiikareita käytetään komennolla use binoculars ja pelikaupan sedälle saat rahaa isiltä tai äidiltä tai vaikka tekemällä ahkerasti läksyjä. –om

Quest for Glory II

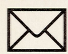
Miten maaelementaalin saa kerättyä? Minne se kerätään? Jos koriin, mistä korin saa?

Sampsa Saranki

Maalementaali kerätään kangassäkkiin. Osta se yhdeltä kattalta. –om

Miska Natunen ansaitsi hienon Pelit-collegen vastauksillaan. Mutta pistäkää nyt hyvät ihmiset myös oikeat nimenne kirjeeseen toimituksen tietoon, vaikka haluaisittekin piiloutua nimimerkin taakse lehdessä. On meinaan paljon helpompi lähetellä palkintoja...

Police Quest II

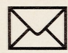


Pelit lehdessä 7/92 joku kysyi mitä tehdä Cotton Covessa. Tässä tulevat ohjeet: Talk to Girl, Ask Girl about Man. Ota ase esiin (F8) ja lataa se (F6). Mene ruudun verran vasemmalle. Odota, että Bains ampuu kerran. Ammu heti takaisin (F10). Mene ruudun yläreunaan. Odota, että auto menee ohi. Laita rauta koteloon ja radioi asemalle.

T.L.

Ostarissa (Oak Tree Mall) kysele naiselta autosta, ota etsivävälineet takaluukusta ja tutki autosta sormenjäljet.

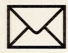
Laser Squad



Mäntylahden Ossi kyseli Laser Squadin arvostelun lopussa, miten pääsee Paradise Valleyn luoliin. Niihin pääsee kahden teleportin kautta. Myös luolista pois vie kaksi teleporttia. Teleport-ruudun erottaa tavallisesta ruudusta viemällä kursorin sen päälle, jolloin ruudussa ei lue maastotyypin nimeä. Kaikki teleportit ovat kalliosyvänteiden pohjassa.

E.Y.

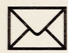
Lord of the Rings vol 1



Bilbolle tiedoksi: Freddi löytyy kun lähdet heti alussa suoraan itään ja sitten pitkin joen rantaa etelään ja sillan yli. Vielä vähän matkaa itään ja parantajan talolta pohjoiseen, näet kiviseinämän, jota tutkimalla luola löytyy. Tapa hämähäkit ja käytä avainta sekä oveen että haamuun, saat tärkeän esineen.

Miska Natunen

Lord of the Rings vol 2



J.K.:lle Pelit 7/92: Käänny sillan pohjoispuolelta länteen, ja tapaat ennen pitkää Puuparran. Lähde hänen kanssaan hänen kotiinsa ja kysy sitten häneltä Sarumanista. Tästä pitäisikin sitten selvitä taas vähän vähän matkaa eteenpäin.

Miska Natunen

Dungeon Master



Chaoslord kyseli miten löytyy Winged key. Tässä vastaus: Winged key löytyy tasolta 7 kunhan painat pikkuruista nappia. Nappi avaa kolon jossa on myös nappi. Paina nappia ja Winged keyn pitäisi löytyä lähettyviltä.

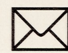
Antti the Fearless Warrior

Theronille tiedoksi: Master key avaa tasolla 7 olevan oven, jonka takana Firestaff on. Ovi on pitkän sokkelon päässä, mutta ennen kuin avaat oven, tapa kivijättiläiset oven vierestä. Winged key sopii pitkän käytävän päähän, jonka avasit Skeleton keyllä (6–7 rappuset alaspäin). Kun pistät Winged keyn lukkoon, ole varuillasi, koska olet aivan lohharin lähellä.

Antti the Fearless Warrior

Mikko kyseli Pelit 7/92 lehdessä saako hahmo manaa, jos sitä ei ole alussa ollenkaan. Te vastasitte että taikaesineitä käyttämällä vähän, mutta ettei kannata kokeilla. Paljon helpompi tapakin on olemassa, huutamalla screamereille. Niille huutamalla saa pappi-, ninja- ja taistelija-tasoja. Nelostason lopussa on huone, jossa on aina kirkusieniä. Aseet pois käsistä ja huutamaan. Kannattaa ensin huutaa muutama taso itselleen ja sitten tappaa ne. Tasoja ja ruokaa tulee vaikka kuinka paljon.

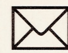
Colorado



Juholle, Timolle ja Jannelle vastaus Pelit 7/92: Maassa olevia esineitä voi poimia painamalla nappia ja vetämällä alaspäin. Nyt ukon pitäisi olla kyykyssä. Tämän jälkeen vedä vasempaan alaviistoon. Näin saat maassa lojuvan tavaran. Aseen taas voi ladata painamalla F1:stä, pitämällä nappia pohjassa ja työntämällä joystickiä vasempaan yläviistoon. Ampua voit pistämällä napin pohjaan ja ohjaamalla sivulle. Karhu kaatuu parhaiten kiväärillä, joskin sitä pitää ampua viisi kertaa.

Z.A.P.

Operation Stealth



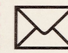
Agentille Pelit 7: Luolasta pääsee pois seuraavasti: Operate ground ja Use cords on a piece of metal. Kaiva metallinpala esiin ja käytä sitä seinässä oikealla olevaan aukkoon muutaman kerran.

John

Peter Panille ja Agentille apua alkuun. Ota kolikko rahanpalautusluukusta osta päivän lehti ja mene mukavuuslaitokseen. Avaa laukku ja sen salalokero ja tee väärä passi. Kotimaaksi valitse se maa, joka mainittiin päivän lehdessä. Nyt pääset valepassillasi tullista läpi. James Bond -kopio kun olet naiset tietysti kiinnostavat ja rupattele kojun naishenkilölle jolta sait sähkeen. Jatka matkaasi vasemmalle ja vilauta lippuasi vartijalle. Mene matkalaukkujen nouto-osastoon ja ota sähkeen mukainen matkalaukku. Poistu taas tarpeillesi ja avaa salaperäisen sähketyypin laukku. Leiki partakoneen ja johdon ja pistokkeen kanssa ja kuuntele viesti. Poistu lentoasemalta ja hyppää taksiin. Köröteltyäsi alakaupunkiin mene vaihtamaan valuuttaa pankkiin. Rahaa löydät oikean passisi välistä. Mene kukkakauppiaan luo ja osta kukka (red coronation). Pistä kukka takkiin kiinni (käytä sitä Johniin). Kulje puistoon ja kun olet saanut avaimen ja kortin lähde vikkelään pois. Avain on tallelokeron avain, joten mene takaisin pankkiin. Vilauta korttia kassalla ja kopottele alas. Etsi oikea lokero ja avaa se. Pienen välianimaation jälkeen olet vankina luolassa.

Dr. Fador

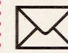
Cruise for a Corpse



Älyttömälle: Saippualle ei kai löydy mitään käyttöä. Unohda merenneito. Sillä ei ole mitään tähdellistä merkitystä. Kissa on pelkkä koriste. Keittiöön pääsee pelin loppupuolella, kun ovesta ei näy enää valoja. Keittiöstä pääsee ruumaan, jossa on sorkkarauta. Salaovi aukeaa aivan pelin lopussa. Mene kapteenin hyttiin (kun se on auki) ja ota kirjat hyllystä. Avaa kirja ja näet kirjainyhdistelmän. Paina se tarkasti muistiisi. Mene aloitushuoneeseen ja katso kirjoja. Aseta kirjat koodin osoittamaan järjestykseen ja kas...

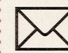
MJK

Quest for Glory I



Lehdessä 7/92 kysyttiin Dispel Potioniin tarvittavia aineita. Listasta puuttui yksi: flying waterin saat Hermitin majan vieressä olevasta vesiputouksesta. Tarvitset myös tyhjän pullon.

Rambo III



Nimimerkki **C64:lla** oli vaikeuksia sähköoven kanssa. Siitä selviää painamalla talon ylhäällä keskiosissa olevaa seinänappia.

King's Quest II



Pelit 6/92, nimimerkki **L. Laffer**: Sokeripalan saa puhumalla valkoiselle hevoselle sen jälkeen kun on heittänyt suitset käärmeen päälle.

Miska Natunen

Arvostelut sekaisin

Aina roiskuu kun rapataan, eli peliarvostelut menivät totaalisen sekaisin! Mistä ihmeen peleistä nyt siis on kyse? Jos et tiedä, etsi! Jokainen kappale kertoo eri pelistä.

SuperSario

Dinosaurusmaa on jaettu viiteen hullunkurisilla loppuhirviöillä varustettuun maailmaan, jotka on lisäksi paloiteltu yhteensä noin kahteenkymmeneen vaiheeseen. Maailmat ovat graafisesti yhtenäisiä, mutta kuvallista vaihtelua on silti aivan riittävästi.

Animaatio on sulavampaa ja nopeampaa kuin aikaisemmissa osissa ja taustagrafiikka on varsin onnistunutta 16-väriseksi. Pääasiassa lyhyistä sampleista koostuva äänipuoli ei ole kovin kummoinen. Muutenkin olematonta pelattavuutta pudottaa suuntia näyttävän helppimoodin puuttuminen. Toisaalta apu auttaisi vain ennenaikaista kyllästymistä, sillä läpipeluun jälkeen peli ei enää jaksa kiinnostaa.

Tuomaritasoja on neljä. Tuomari numero 1 kiinnittää pelata, tuomari 2 on normaali tiukka ja tuomari 3 on eurooppalaistyylinen suhteellisen ankara tuomari. Tuomari 4 on joku edellämainituista, mikä, se selviää pelikohtaisesti ronkkimalla ja rikkomalla vastustajan peliä.

Mantrat on dumpattu, ja kehittyäkseen hahmon täytyy löytää joku hahmo, joka osaa tarjota koulutusta halutulla alueella. Hahmon kehittyessä hän kerää luokkansa kasvaessa (ja joskus välissäkin) taitopisteitä, joiden määrä on statusruudussa näkyvissä ja joita käytetään koulutuksessa. Tämän olisi saanut jo korvata Dungeon Master -tyyppisellä tekemällä oppii -järjestelmällä. Hahmon maksimiluokka on viisitoista. Hirviöt eivät suinkaan kaikki ole vihamielisiä, joten keskustelu on tärkeä osa peliä. Muiden olioiden kanssa voi jopa käydä kauppaa.

Mukana tulee "pikkuseikkailijan pakkaus", joka sisältää värikynät, lyijykynän ja teroittimen. Pelin ohjekirjasta on peliohjeita vain alkusivu, loput ovat sokkelo-, väritys- ja askartelutehtäviä.

Tehtäväsi on siis kertoa meille, mistä viidestä eri pelistä arvostelu kertoo. Palkinnot ovat upeat! Ensimmäinen onnettaren poimima oikein vastannut saa pyytää Wallua piirtämään, mitä ikinä haluaa! (Ei kuitenkaan miljoonaa norsua...) Lisäksi neljä muuta onnellista pääsee valitsemaan kuudesta kirjasta:

- PC:n käytön perusteet
- PC Pintaa Syvemmältä
- Amigan Pelintekijän Opas
- Amiga-paketti: Amiga 3: 68000-konekieli ja Amiga 4: Exec
- ST-käyttäjän käsikirja
- C64 Pelintekijän Opas

Vastaukset oman nimen ja osoitteen sekä palkintotoivomuksen (eli mitä Wallu piirtää ja minkä kirjan haluat) kera postikortilla 15.4. mennessä osoitteeseen:

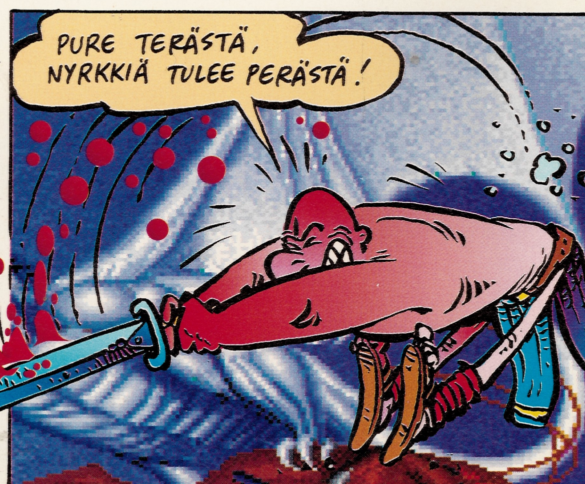
Pelit
Arvostelut sekaisin?
PL 64
00381 Helsinki.

Voittaneiden nimet julkaistaan Pelit-lehdessä 4/93, joka ilmestyy 7. kesäkuuta.

Osoitetietoja voidaan käyttää Pelit-lehden suoramarkkinointiin, mistä voi kieltäytyä mainitsemalla asiasta vastauksessaan.

kyö PELIT





Mitä pelejä nämä ovat?

Pelien nimet kuulostavat monesti englanniksi ihan järkeviltä, mutta auta armias, kun ne käännetään suomeksi. Katsokaapa vaikka oheisia esimerkkejä:

1. Reiska Tähtisumu ja kosmiset sukupuolenvaihtajat.
2. Kangaspuut.
3. Ilmatuki.
4. Viettelijättären houkutus.
5. Tyynenmeren ässät.

Tehtävänne onkin nyt keksiä, minkä pelien nimet on käännetty suomeksi. Vastaukset 15.4.1993 mennessä osoitteeseen

Pelit
Nimet
PL 64
00381 Helsinki.

Muista mainita konemerkkisi, sillä palkinnoksi jaamme Pelit-lehden kirjaksi sidotun vuosikerran sekä neljä peliä toimituksen kätköistä. Äläkä myöskään unohda omaa nimeäsi!

Burgerit löytyivät

Pelit-lehdessä 7/92 oli piilotettuna 5 burgeria. Suurin osa vastaajista oli löytänyt kaikki, oikeat sivut olivat 25, 29, 38, 51 ja 73.

Voittajat ovat jo saaneet palkintonsa, Pelit-lehden colleget. Ja ne viisi burgerifania olivat:
Rami Luhtalampi, Karkku
Sami Kettunen, Iisalmi
Ari-Matti Rytilahti, Kemijärvi
Iiro Rassi, Espoo
Jarkko Vuotilainen, Valko

Nigel Mansell -tulokset

Pelit-lehdessä 7/92 kyselimme Nigel Mansell -triviaa. Vastauksia tuli huimat 569 kappaletta. Oikeat vastaukset ovat seuraavat:

1. Pelissä Nigel kilpailee 11 autoa vastaan.
2. Hän ajaa Williams-autoa.
3. Auton numero on 5.
4. Kuuluisa näyttelijä on Paul Newman.

Upean Nigel Mansell paketin saa Jarkko Parkkinen, Viljolahti.

Muiden oikein vastanneiden kesken arvoimme Nigel Mansell -pelin, ja arpa suosi seuraavia:
Olli Paajanen, Kirkkonummi
Marko Rantaköni, Helsinki
Jesse Pirhonen, Lappeenranta
Kari Kulmala, Tampere
Marko Hannula, Mynämäki as.

Lethal Weapon -tulokset

Pelit-lehden 7/92 kilpailuun tuli valtavasti vastauksia, kokonaista 687 kappaletta. Mahtoiko syynä olla extra-hienot palkinnot?

Ja vastauksethan ovat: leffoja on tehty 3, roolinimet ovat Martin Riggs ja Roger Murtaugh ja tuottajayhtiö on Warner Bros.

Upeat kaksi pakettia, joissa on ulkoilupusakka, baseball-lätsä ja LW-peli lähtevät Jukka Kiiskisella Ouluun ja Joonas Salmelle Kurikkaan. Lätsän ja pelin saa puolestaan Vesa Aslo Vantaalta.

Street Fighter -tulokset

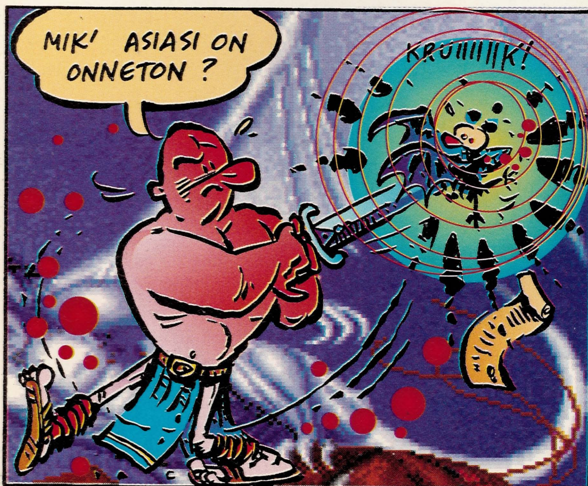
Pelit 1/93:ssa kyselimme, montako eri hahmoa on Street Fighter kakkosessa ja mikä niistä on mielestäsi hauskin tai paras. Hahmojahan on 12 eli 8 + 4 grandslamia. Hauskin hahmo oli selvästi Blanka. Vastauksia saapui jälleen huikea määrä ja palkintona oli rintamerkkitaulu, jonka saa Sakke Soini Uudestakaupungista.

Sekoita ja järjestä

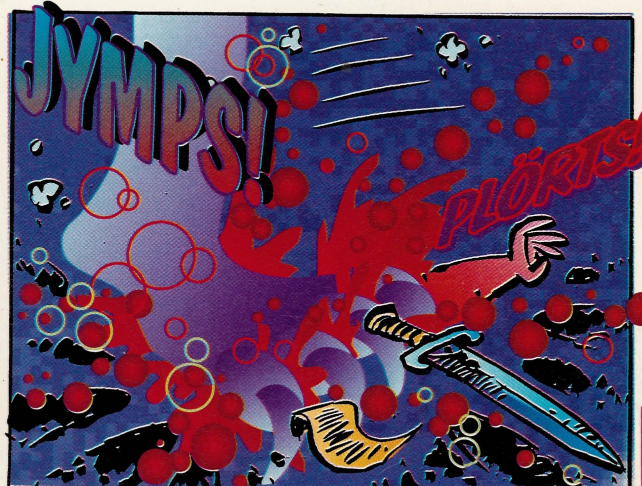
Taisimmepa tehdä helpon kilpailun Pelit-lehti 1/93:een näin heti vuoden aluksi! Oikeita vastauksia saatiin ainakin kymmenellä eri tavalla, taidatte olla matikkaneroja?

Pelit-lehden sidotun vuosikerran 1992 saa Mikko Virtanen Lokalahdelta. Lisäksi arvoimme muutaman pelin:
Hannu Kuusi, Espoo
Janne Määttä, Vuokatti
Jari Ikävalko, Jyväskylä

Onnea kaikille voittajille ja kiitokset runsaasta osanotosta!







AMIGA TIETOKONEET & 386/486TIETOKONEET

AMIGA TIETOKONEET		386/486TIETOKONEET	
AMIGA 500 , hiiri, virtalähde kick. 1.3	1.895.-	386/40MHz/1MB ram/40MB HD/14" SVGA	6.295.-
AMIGA 500 plus, hiiri, virtalähde kick. 2.0	1.995.-	486sx/33MHz/1MB ram/40MB HD/14" SVGA	7.995.-
AMIGA 600, hiiri, virtalähde kick. 2.0	2.595.-	486/33MHz/1MB ram/40MB HD/14" SVGA (cyrix)	7.995.-
AMIGA 1200, 68020CPU, hiiri, virtalähde	4.495.-	486/33MHz/1MB ram/80MB HD/14" SVGA (cyrix)	8.395.-
AMIGA 2000, hiiri, virtalähde, näppäimistö	4.595.-	486/33MHz/2MB ram/80MB HD/14" SVGA	8.995.-
AMIGA 3000/25MHz/52MB HD/2MB ram	11.995.-	486/33MHz/2MB ram/120MB HD/14" SVGA	9.495.-
AMIGA 3000T/25MHz/105MB HD/6MB ram	15.995.-	486/50MHz/2MB ram/80MB HD/14" SVGA	9.995.-
AMIGA 4000/25MHz/120MB HD/6MB ram	16.995.-	486/50MHz/2MB ram/120MB HD/14" SVGA	10.495.-

AMIGA Lisälaitteet

AMIGA 500 512KB KELLO/VIRTAKYTKIN (80ns muistipiirit) ____ 195.-
AMIGA 500 PLUSSAN/A600 1MB Muistikortti "2MB Chip" ____ 395/445.-
AMIGA 2000 2/8MB muistikortti 995.- 4/8MB . 1595.- 8/8MB . 2695.-
RocHard A500 Muistikortti 2/8MB RocHard (optio kovalevyoh.) _ 1395.-
RocHard Muistikortti 4/8MB 1895.- RocHard Muistikortti 8/8MB 2695.-
RocHard A500 Kovalevyohjain 40MB, virtalähde, 0/8MB muistikortti 2795.-
RocHard 85MB kovalevyllä ... 3095.- RocHard 100MB kovalevyllä _ 3295.-
LISÄLEVYASEMA RF332C profesional A500/600/1200/2000/3000/4000 495.-
LISÄLEVYASEMA RF382CIV pikahaku/virustutka/anticlick testivoittaja 545.-
AMIGA 500 tai 2000 sisäinen levyasema asennuspaloilla 429.-
AMIGA 500/500+ VORTEX ATonce 286/7.2MHz Emulaattori 695.-
A500/500+/2000VORTEX ATonce+ 286/16MHz Emulaattori 1795.-
A2000 Commodore A2286+5.25"HD levyasema+ MSDOS 1995.-
AMIGALLE Roctec Hiiri mikrokytkimillä sekä tarkalla pallolla 129.-
AMIGALLE TrackBall alustalla ja lukituksella näppäimistöön 295.-
ROCGEN Genlog A500/2000/3000 kotivideoden tekstityksen 795.-
Video Digitoija&Splitteri Amiga tietokoneisiin "OMNI EUREKA" 895.-
Super Denice _ 395.- ROM 1.3 _ 195.- ROM _ 2.0 395.-
Automaattinen Kickstart vaihtaja A500-2000 tietokoneisiin ________ 195.-
A2000/3000 korttigenlock Commodore A2300 videoiden tekstityks. 995.-
A2000 Serial kortti Commodore A2232 7kpl serialiporttia 1295.-
Soundsampleri stereo näytotto 55KHz "OMNI" hyvillä säädöillä 395.-
A2000/4000 kovalevy Golem SCSI+120MB/Qantum 16bit. ________ 3495.-
SKANNERI hyvällä OHJELMALLA ja printteriketjutuksella 995.-
AMIGA Midi-interface 4xout 1xin 1xthru sekä liitäntä johdolla 169.-
TV-Modulaattori A520 .. 190.- 50W virtalähde A500/600/1200 .... 495.-

PC-Tarvikkeet

SOUND BLASTER 2.0 äänikortti	699.-	NÄYTÖNOHJAIN 1MB RAM	495.-
SOUNDPLASTER PRO	1299.-	NÄYTÖNOHJAIN 512KB RAM	395.-
TMC 1680 SCSI CONTROLLER	1995.-	I/O 2xS/1xP/1xGam.	129.-
TMC SCSI CONTROLLER	1295.-	SUPER I/O ATID/2xS/1xP/1xG.	199.-
SUO. 102/AT NÄPPÄIMISTÖ	249.-	SVGA VÄRI (matalasäteily)	1995.-
3.5" 1.44MB levyasema	399.-	PC HIIRI	100.-
5.25" 1.2MB levyasema	450.-	486/33MHz CPU emolevy	3495.-
DOS 5.0	395.-	486/50MHz CPU emolevy	4995.-
Windows 3.1	495.-	387/44MHz matikkaprosessori	995.-

DISKETIT

Tyyppi	MK/KPL	10	50	100	400	800
3.5" Media	DSDD	3.95	3.50	3.10	2.95	2.90
3.5" Nimet	DSDD	3.50	3.20	2.80	2.70	2.65
3.5" Media	DSHD	5.95	5.45	5.00	4.90	4.80
3.5" Nimet	DSHD	5.45	4.95	4.75	4.60	4.50
5.25" Media.	DSDD	3.50	2.75	1.99	1.90	1.80

Liike avoinna 10.00-18.00 La. 10.00-14.00

MODEEMI BOXI 90-666 981 tai FAX 90-853 3526

Puh:90-666 907

Man & Man Co

Merimiehenkatu 26
00150 HELSINKI

TILAA NYT BITTINIKKARIN KÄSIKIRJA,

SAAT RUNSAASTI ILOA, TIETOA JA VIRIKKEITÄ HARRASTUKSEESI!

BITTINIKKARIN KÄSIKIRJA on elektroniikkaharrastajan perusteos. Käsikirja on tarkoitettu niin harrastustaan vasta aloitteleville kuin kokeneemmillekin rakentelijoille. Kirja keskittyy erityisesti digitaalielektroniikkaan ja kotitietokoneiden lisälaitteiden rakenteluun.

Kirjan alussa käsitellään elektroniikan teoriaa sähkötekniikan alkeista mikrotietokoneen rakenteeseen. Kirjan runsaat, valmiit sovellukset on pyritty rakentamaan mahdollisimman yleiskäyttöisiksi ja aina jotakin digitaalielektroniikan aluetta opettavaksi. Mukana on sekä itsenäisiä laitteita että kotimikron lisälaitteita. Suurin osa sovelluksista sisältää laitteiden kytkentäkaavioiden ja toiminnan selityksen lisäksi myös piirilevymallit.



TILAA PUHELIMITSE (90) 120 671!

PELIT

Tulossa

Amiga 1200

Lopultakin se on täällä, tai ainakin sen pitäisi olla. Maihinnousun on luvattu tapahtuvan maaliskuussa, ja mikäli aikataulu pitää paikkaansa saatte lukea ensi lehdestä testin, jollaisen vain Pelit osaa tehdä. Siis Pelit-testissä Amiga 1200: onko unelmista todella tullut totta?

X-Wing tuli sittenkin!

Pari tuntia ennen lehden painoon menoa saimme lopulta käsiimme X-Wingin. Arvaa, harmittiko. Joka tapauksessa ensi lehdessä suuri arvostelu kevään odotetuimmasta pelistä. We'll use the force, Luke!

Rutkasti ratkaisuja

Kaikki yksin pimeydessä vaeltavat Alone in the Dark -pelaajat saavat apua ensi lehdessä, samoin avaruuden seikkailijat Star Control 2:sen ratkaisun muodossa. Lisäksi ainakin kaikki Populous II:sen koodit!

Monesko kerta se toden sanoo?

Eli jälleen kerran: ilmestyvätkö lopulta esimerkiksi The Legacy (monesko kerta?), Buzz Aldrin, Frontier – Elite II, ja uutuuksina Strike Commander (tuskin), EOB III (epävarma), Veil of Darkness (heh) ja monta muuta. Maailma on kova.





Pelit 3/93 ilmestyy 15. huhtikuuta.

Muista!
Muista!
Muista!
Muista!
Muista!
Muista!
Muista!
Muista!
Muista!
Muista!
Muista!
Muista!
Muista!
Muista!

English Summary

A Line in the Sand (SSI/U.S. Gold). Enjoyable as a board game, not so good on computer.
Aces of The Pacific: WW II 1946 (Dynamix/Sierra) gives more planes to fly. A must for Pacific Aces.
AV8B Harrier Assault (Domark) is an interesting shoot'em-up with a bit of strategy and a kind of "simulator", too. Even so the manual is terrible.
BC Kid (Ubisoft). Technically well made and gives plenty of pleasure. A nice pre-historical idea for a good platform game.
Car & Driver (Electronic Arts). It's fine to race against yourself, but the more you play the more you'd like to have more depth and difficulty.
Creepers (Psygnosis) Two good puzzle games at the same time. Creepers is easier than Lemmings II.
Dragon's Lair III: The Cure of Mordread (Readysoft). The story continues. And still there's nothing to do.
Dune II: Building of a Dynasty (Westwood Studios/Virgin) Fascinating and extremely addictive. The AI could have been more intelligent.
Great Naval Battles: Super Ships of The Atlantic (SSI/U.S. Gold) A must for all the fans. The new ships are extremely interesting. Can't wait for more!
Harrier Jump Jet (MicroProse) Graphics are good, otherwise nothing we haven't seen a hundred times before, except for the astounding number of bugs.
Hockey League Simulator 2 & Wayne Gretzky Hockey III (Bethesda Softworks) A combination that can't be left on the shop shelves. Welcome to hockey heaven!
Lemmings 2: The Tribes (Psygnosis) Funny, nice and worth waiting for. Difficult also.
Nick Faldo's Championship Golf (Grandslam) is the best golfing game in Amiga.
Putt Putt Joins the Parade (Humongous Entertainment/EOA) gives children the joy of playing and learning. Extra value for Finnish school kids studying English for the first years.
Reach for the Skies (Virgin Games). Donnerwetter, Himmel and Zum Teufel! A very promising flight simulator marred with Gliding On Glass flight model and not-very-responsive controls, not to mention the very strange inaccuracies. Not the Their Finest Hour -93 as expected.
Ringworld (Tsunami/Accolade) is an interesting attempt to combine a book and a game. As an adventure game it only reaches the halfway point.
Sensible Soccer v.1.1 (Renagade) isn't a game any more, it's real soccer installed in the computer. Best Amiga game ever.
Siege: Dogs of War (Electronic Arts) The best thing about Dogs of War is the opportunity to play Siege against other human players. Wow!
Star Legions (Mindcraft/EOA) is simply too simple.
Stunt Island (Disney Software). At last Disney have made it. A very unique flight simulator with plenty of nice gimmicks. But the stunt editor could have been better.
Terminator 2029 (Bethesda Softworks) is the best (and only good) Terminator game. More sounds, please!
Ultima Underworld 2 (Origin) Bigger than life itself.
Wizardry 7 (Sir-tech) A bit old-fashioned, but when you get used to it, it gives you plenty of playing. No wonder the series is so popular in the States.

Nyt pelaamaan!



Täydellinen laatupelipaketti

Saat kaiken tämän:
Suosittu SACHEN keskusyksikkö + 2 peliohjainta + jännitemuuntaja + TV:n antenniosa + kaapeli + stereokuulokkeet 2 pelaajalle.

+

SKATE BOY -PELIKASETTI TAI VASTAAVA (arvo 189,-) KAUPAN PÄÄLLE!





595,-

Pelaa uusimpia pelejä jo tänään

Jos sinun Super NES tai NES on eurooppalaista mallia (ostettu Suomesta), tarvitset adapterin, jotta voisit pelata meidän amerikkalaisia pelejämme. Adaptereita on joko yleismallia (UNI Converter) tai ohjelmoitavaa mallia (Action Replay). SNES UNI Converter:in avulla voit pelata USA pelejä ja NES UNI Converter:in avulla on mahdollista pelata kaikkia pelejä 8-bittisellä pelikoneella edellyttäen että peli on tehty tällaiselle koneelle.

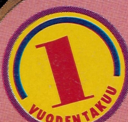
SNES UNI CONVERTER		NES UNI CONVERTER	
Pelkkä adapteri	198,-	Pelkkä adapteri	198,-
Pelikasetin kanssa	148,-	Pelikasetin kanssa	148,-

Tukevat käsiohjaimet

SNES:iin ja MEGA DRIVE:iin. Ohjaimissa erikoistoimintoja

Super Pad SNES (valk.) 169,-

Super Pad MEGA DRIVE (musta) 149,-



Uusia mahdollisuuksia peleihin!

Action Replay avulla voit myös ohjelmoida pelikasettisi uudestaan: tee itsestäsi kuolematon, näkymätön ... varustaudu loppumattomalla energialla. Melkein kaikki on mahdollista. Mukana saat ohjekirjan koodeista, joilla voit "fuskata". Pelikasetti ei vahingoitu! Uudelleenohjellmoinnin jälkeen peli palaa normaalitilaan aina kun virta katkaistaan. Saatavana Super NES:iin, NES 8-bitin koneisiin, Game boy:hin ja myös Mega Drive:iin. Humioi että Action Replay voit myös käyttää tavallisena peliadapterina (esim. USA pelejä voit myös pelata SNES ja NES koneissa).

ACTION REPLAY:	SNES	NES	MEGA DRIVE	GAME BOY
Hinta pelkkä adapteri	449,-	345,-	449,-	345,-
Hinta pelikasetin kanssa	349,-	295,-	349,-	295,-

Nintendo ei ole suunnitellut, tuottanut tai markkinoinut ylläolevia tuotteita.

USA:n uusimmat tv-pelit ensimyynnissä!

Tilaa SNES, NES, GAME BOY ja MEGA DRIVE -pelit huippuedullisesti! Rastita tilauksesi



Mega Man 4
Päihitä salaperäinen tohtori Cossak ja superrobotit. Uudet seikkailut.
☐ **NES 449,–**



Street Fighter II
Odotettu katutaistelupeli. Kokeile voitatko maailman parhaan katutaistelijan tittelin.
☐ **SNES 555,–**



Top Gear
Kaasu pohjaan ja kurvailemaan. Vauhdikas autopeli kahdelle pelaajalle
☐ **SNES 445,–**



Home Alone II
Pärjäätkö yksin?
☐ **G-BOY 239,–**
☐ **NES 439,–**
☐ **SNES 485,–**

Looney Tunes
Epäilemättä yksi Game Boyn (N-Force, USA) parhaimmista peleistä. Hauskempaa kuin piirretyn katsominen!
☐ **G-BOY 239,–**





Sonic II
Vauhdikas seikkailupeli 1 tai 2 pelaajalle Mega Drive:iin
☐ **USA VERS. 429,–**
☐ **JAP. VERS. 359,–**

Tilauksen mukana saat jännän esitteen, jossa satoja Super Nintendo, Nintendo, Game Boy ja Mega Drive -pelejä!

☐ Tilaan pelkän pelikasettiesitteen ja olen varustanut kupongin 2.10 mk:n postimerkillä

Kelluvan markan vuoksi pidätämme oikeuden hinnanmuutoksiin.

SNES -pelit:

☐ Super Mario Kart	445,–
☐ Super Adv. Island II	465,–

NES, Disney -pelit:

☐ Darkwing Duck	429,–
☐ Tiku ja Taku	429,–

GAME BOY -pelit:

☐ Tom & Jerry	239,–
☐ Mega Man III	239,–

MEGA DRIVE -pelit:

☐ Indiana Jones	449,–
☐ Tale Spin (Balloo)	409,–
☐ Desert Strike	399,–

Yeah! tilaan:

☐ **Täydellinen SACHEN pelikone 595,-**

Peliadapterit (katso hinta yllä):
Uni Converter ☐ SNES ☐ NES
Action Replay ☐ SNES ☐ NES ☐ MEGA DRIVE ☐ G-BOY

Käsiohjaimet:
☐ Super Pad SNES 169,- ☐ Mega Pad MEGA DRIVE 149,-

Minulla on seuraava pelikone:
☐ SNES ☐ GAME BOY ☐ Jokin muu, mikä: ____
☐ NES ☐ MEGA DRIVE

SNES = Super Nintendo, 16-bit
NES = Nintendo, 8-bit

Super Nintendo, Nintendo, Game Boy ja Mega Drive ovat valmistajien rekisteröityjä tavaramerkkejä.
Toimitus postiennakolla. 10 pv:n tutustumisoikeus. Hintaan lisätään postituskulut.

Nimi ____ Syntymävuosi ____
Lähiosoite ____
Postinumero ja -toimipaikka ____
Allekirjoitus (Alle 18-v. holhoojan) ____

PL

Postimaksu maksettu

Vastauslähetys SOPIMUS 66200/22

LUNACO

PL 19

66200 Korsnäs

Asiakaspalvelu:
Puh (961) 364 1482 (klo 8-16)

TEKSTAA SELVÄSTI!